# 警告

**WARNING**

本物品內容可能令人反感；不可將本物品派發、傳閱、出售、出租、交給或出借予年齡未滿18歲人士或將本物品向該等人士出示、播放或放映。

THIS ARTICLE CONTAINS MATERIAL WHICH MAY OFFEND AND MAY NOT BE DISTRIBUTED, CIRCULATED, SOLD, HIRED, GIVEN, LENT, SHOWN, PLAYED OR PROJECTED TO A PERSON UNDER THE AGE OF 18 YEARS.

WL01

睡神扫描



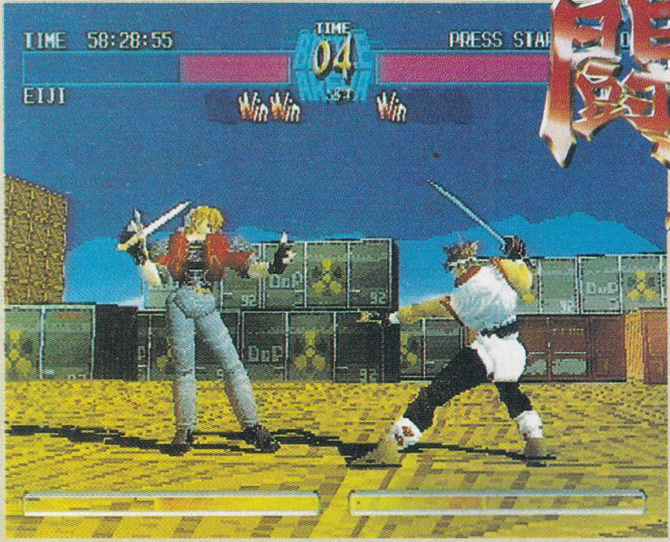
重力异想世界完结篇

# GRAVITY RUSH 2™


1995
GAME 风景线
11
●海底之谜
●太空战士Ⅱ
●天翔记
●楚留香之血海飘香
活跃 漆原智志
PLAY STATION 大解析
●摔角霸王人物资料检索
HYRULE
KINGLEO
ROSALIA
把电玩于掌股之间
电脑游戏走向何方
电子游戏软件
Game Software

# 闘神伝 2

BATTLE ARENA TOSHINDEN 2




| 机种 PS | 厂商 TAKARA | 类型 ACT | 媒体 CD－ROM |
| --- | --- | --- | --- |

以彩色肌理描绘的POLYGON战士行走、跳跃。使用华丽必杀技，于PS主机上再现！系统画面全部更新的《斗神传 2》即将登场。令人心跳的立体格斗游戏日趋迫近！

## 整整一年过后，斗神大武会再度开始！

一年以前，随着统治黑暗世界鬼神的强者盖亚被打败，斗神大武会闭幕了……一年的时间飞逝而去，以EIJI为首的8位战士又接到了斗神大武会的挑战书。究竟是谁？想干什么？又出现了新的挑战者吗？这只有在残酷战斗后的生还者才能知晓……

新人物、新系统的超绝立体感的《斗神传 2》将再获成功吗？我们拭目以待吧！



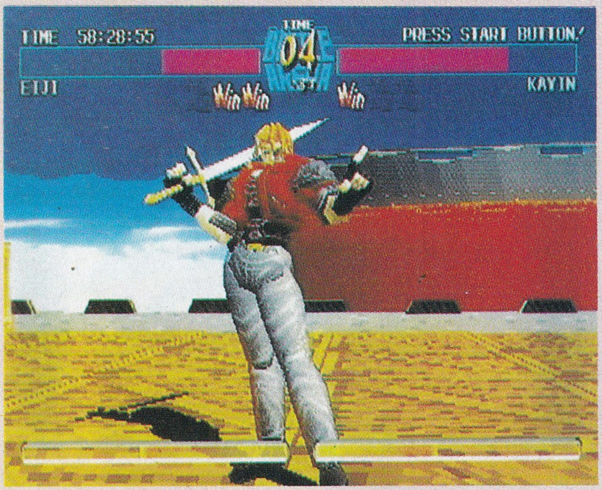



从迫近的人物身体可以看出衣服布料的斜纹，立体感和质感均属一流。

这是开发中的“2代”画面。

## 新作品系统之谜！

从主人公EIJI与其永远的对手KAYIN的对决中，可以看到“2代”的一些特征，如真实的阴影处理，巨大的人物等。






画面下方的数值槽是超必杀技的能量吗？各位战士有无新加必杀技？有一发逆转的秘奥义吗？现在仍然还是个谜！（急）

## 特 稿

# 把电玩于掌股之间 …… 5

## 论尽江湖

海外采风 …… 2

## 大 视 野

孩子喜欢家长忧? …… 15

PLAY STATION 大解析 …… 17

申城街机大扫描 …… 32

## ROAD TO WHERE 电脑游戏走向何方

——日本游戏界三大会社社长会谈录 …… 39

## 热 作 丛 林

CAPCOM 三大期待劲作 …… 19

超级大金刚 2 …… 22

ENIX 最新作——天地创造 …… 23

## 新手培训车间

游戏机进化论第 5 讲 bit 与 BYTE …… 24

## 天堂任鸟飞

太空战士Ⅱ 简明攻略 …… 25

## 新游戏夜话

金秋之后是寒冬 …… 41

仙剑奇侠传闪电攻略 …… 46

PC 秘技 …… 55

惊世之作《天翔记》… 48

## 楚留香传奇之血海飘香

——千山我独行,不必相送 …… 44

美丽的世界——DEMO 与 Future Crew …… 52

史莱姆诊所 …… 56

## 三 栖 人

活跃! 漆原智志 … 57

## 闯关族的家

闯关族的家 …… 63

大墙画廊 …… 67

## 秘 技 天 地

秘技·偏方 …… 71

## 世 嘉 世 家

海底之谜 …… 28

摔角霸王

——人物资料检索 …… 35

## 电玩大排档

篮球飞人、街头赛车手 …… 78

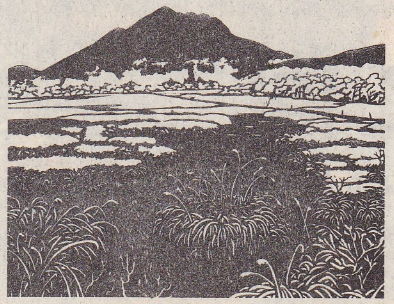
EXO 行动组、摇滚赛车 …… 79

天使之翼 J …… 80

**月刊**:每月 14 日出版
**社长**:文 若
**主编**:叶宗林
**编辑出版**:《电子游戏软件》杂志社
**地址**:北京市东城区沙井胡同 15 号

**邮编**:100009
**电话**:(010)4041576
**印刷**:北京新华印刷厂
北京新华彩印厂
**订阅**:全国各地邮局

**刊号**:CN11-3505/TP
ISSN1006-5032
**邮发代号**:82-648
**广告许可证**:京工商广字 0457
**定价**:4.50 元

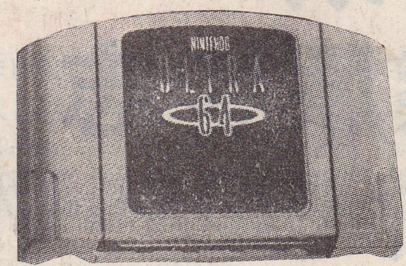


新消息　快节奏　短文字
欲知 GAME 天下事
请看——

# 海外采风

## U64 特报

### 任天堂透露 ULTRA 64 最新情报，是真是假？




▲很像超任的盒带嘛！

＊ULTRE 64 这个名字只是美国方面的称呼，在日本定名为 NINTENDO 64。

＊超任和 VIRTUAL BOY 的盒带游戏无法在 U64 上玩。

＊在今年 11 月 24 日任天堂的初心会上可见到主机真面目和有关游戏。

＊U64 预计在日本的发售日期是今年年底，在美国的发售日期是明年 4 月。

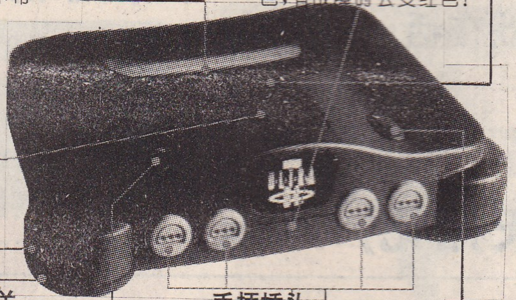
＊U64 盒带游戏的价格和 SFC 盒带售价差不多，容量通常为 64M。

＊可能为 U64 开发专用磁碟系统，玩家可以修改游戏资料。

＊U64 的手柄将会有令人惊讶的全新设计，势必轰动。

### 从照片剖析 U64

由于 U64 的实体尚未披露，目前只能从照片上一窥全貌，但这并不能阻碍我们对它进行“不全面”的“大剖析”！（不可不信，不可全信）



**游戏 ROM 卡带插槽**
64bit 主机居然不爱 CD 爱卡带

**电源指示灯**
是否开启电源后呈绿色，有故障时会变红色？

**散热槽？**
怎么在机身的上面，便于散热？

**这是什么？**
是扩展槽还是用于弹出卡带的机构？

**机 身**
极为纤巧的流线型，颜色在深灰与黑色之间

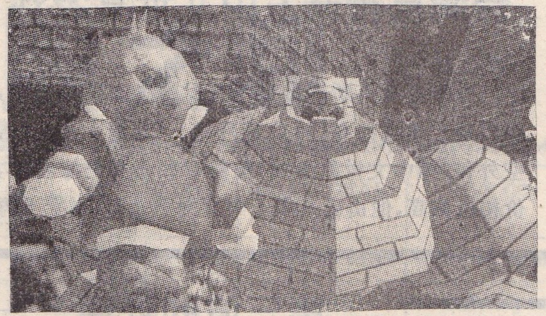
**底 部**
位于机身前面左右的圆形机座，给人以稳重的极品器材感觉

**电源开关**
和超任一样，是拨动式开关，不过变成了椭圆形

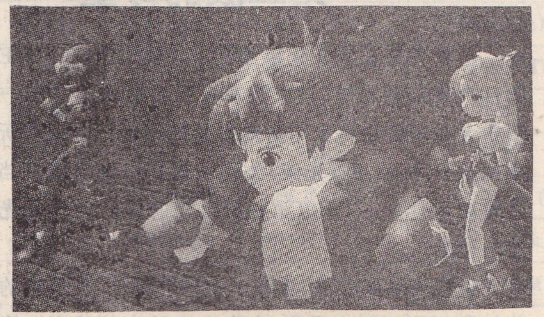
**手柄插头**
一次最多可接四只手柄，不用再买“四打”装置了

**复位键**
RESET 键也相当不俗，按上去一定很轻便

## 太空战士Ⅵ在 U64上重新制作



这些精美绝伦的64位效果表示画面，是在今年美国世界最大的CG展示会上，由史克威尔所发布的，将在NINTENDO ULTRA 64位机上重新制作的《太空战士Ⅵ》的开发画面。



这款FF Ⅵ是以POLYGON形式出现的CG作品，是在美国著名的SGI(硅图象公司)协作下出现的，该公司在这之前曾参与任天堂64机软硬件的研制工作。

游戏的战斗操作仍是在真实时间制下进行，但加入了生动的3D动画来表现，而且视点可以自由变换，能从各个角度再现精彩的战斗。

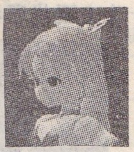
这些看上去栩栩如生的人物，实际上是由许许多多的多边形组成，在用多边形构成人物后，再用平面贴图、投影计算、光滑处理、肌理描绘等先进技术进行处理，之后根据设计要求定出角色各个部位的运动轨迹，就能做出极为生动的3D角色。



▶角色的表情也能看清

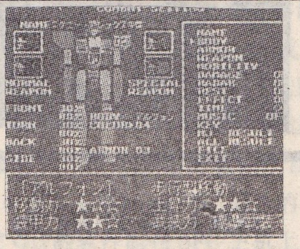


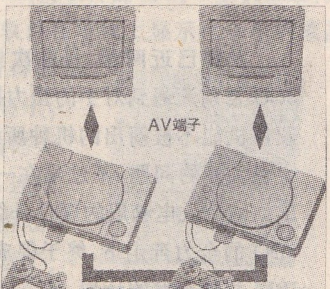
▲可自由变换画面的视角



◀右图的角色造型是由左图的无数多边形组成

## PS通信端子派上用场






▲机器人的各项设定都十分精细，可见制作之用心

第一款让PS的通信端子派上用场的射击对战游戏“金属战记”登场，以往的对战游戏只是让玩家在同一画面上对抗或是在画面中开两个视窗来进行游戏，由于看到的均是同一视角的画面，对手的一切情况尽收眼底，感受不到电脑互连网络上多人同时玩DOOM时那种真正的对战所带来的乐趣，但PS的这款软件终于使真正的对战在家用机上得以实现。

这款完全以科幻式机器人作战为主的游戏，在视觉方面的布局是以玩家在驾驶舱中的视点出发，让玩家感受到精彩的3D效果和飞天遁地的激烈战况，PS所表现出的高画质和流畅的视点交换能给玩家以最逼近飞行驾驶员的操纵感。

要想以这款游戏和朋友进行对战，需要一条对战端子，及两部PS主机与电视，只要备妥以上装备，你就可以进行一场别开生面的机器人生存游戏。当然操作画面绝对是相互独立的，不会互相牵制。

## 台湾自行开发中文世嘉游戏

今年台湾不断推出自行开发的中文世嘉游戏，在内地已出现的有《阿Q连环泡》、《台湾大亨》、《悟空外传》等中文世嘉游戏，虽然有些作品仍嫌粗糙，价格也偏高，但由于其用了中文文字介面，玩家不再为看不懂游戏而苦恼，而且还附有精美说明书，所以拥有一定的受欢迎度。目前，全崴资讯的16M带电池记忆MD新作《新乞丐王子》正在开发中，这是一个根据童话故事改编的中文RPG，在台湾有较高的期待度。

## 第三波的野望——家用游戏机软件汉化

• 台湾省第三波文化事业先前一直是PC GAME软件代理商的身分，这次进军家用游戏机市场的一项重大举措就是将家用游戏机软件汉化。由于众所周知的日本KOEI(光荣)公司一直是与第三波搭挡的重要伙伴之一，所以第一批汉化的软件自然是光荣的作品。

说起光荣的作品，大家一定不会陌生，从最早的信长野望到三国志系列，在个人电脑中都是有口皆碑的作品，最早第三波就是以引进其IBM PC版本为主要代理，后来以又成功将其进行了汉化，可以说是为广大玩家作了一件大好事，也为这次汉化家用游戏机的软件打下了良好的基础。

目前第一款预定汉化的软件已经确定是“三国志Ⅲ”，根据目前的开发情报，指令、对话的翻译水准都相当不错，以往玩日文版时因不懂日文而看图猜意，难以了解故事的情况由此得以解决，只是由于是原版软件又加上了汉化的所需的开发成本，在价格方面自然难以与那些无本的盗版软件相抗衡，玩家是否能接受还很难预料。










## 3DO将升级为64位主机

发售已近两年，号称次世代主机的先驱——3DO目前遭遇到对手的强力挑战。确实，如何保证硬件机能不被新出的机种所淘汰是让各个次世代主机头痛的问题，不过早在一年之前，3DO已经提出如同个人电脑般的硬件升级构想。现在，在美国3DO的全力奔走下，终于促成了与MOTOROLA、IBM共同开发的计划，这个计划就是所谓的M2升级界面。

M2升级介面的主要心脏，采用了当今个人电脑界大受推崇的POWER－PC602作为CPU，不仅可大幅度提升目前3DO的处理速度，同时也可以凭此作出更加优秀的软件。更为难得的是，3DO在顾及到市场的反应和现有的主机普及状况后，在短期内也不会推出所谓的新型主机，做到了如同电脑上“升级扩充不换机”的构想。

# 把电玩子掌股之间

文/北 尤

记得几年以前随着红白机走红中国市场，一股狂热的掌机热从南方一直刮到北方，乃至出现了全国各地各种百货商店都有卖手掌机的情况。当时，不论男女老幼、电玩迷还是从未染指电玩之徒都争相购买。一时间，各种各样的掌上方块机摆满了商店的柜台，所有的人都对这种简单方便的消遣品津津乐道，就连许多颇有影响力的报纸都对全民的“方块大事业”给予了极其罕见的支持态度，甚至刊登大叔大婶们写的赞赏性散文。不论人们对电玩是否有了新的认识，那段时间颇令人怀念，再往前数几年，还时兴过一段时间单一节目的各种手掌游戏机，如赛车、打飞机一类，但必竟难以与能让爷爷奶奶们也嘻皮笑脸地跟小孙子抢方块机玩的时候相比呀！

这几个月，在电玩界内又悄然兴起了新的一股掌机热，这是近来的电玩热所引发的吗？是人民生活水平提高而引发的吗？是全民素质提高而引发的吗？不得而知。但清楚的是，这次的掌机热比前两次有了不少提高，最明显的例子是钱要比以前花得多了。不同于以往，这次的主力军都是电玩迷，购买的目标是可随意更换游戏节目的手掌式游戏机。那么它们究竟是怎样的游戏机，性能怎样？请参看右边的表格。

| 机 种 | GAME BOY（任天堂） | GAME GEAR（世嘉） | PC-E GT（NEC） |
|---|---|---|---|
| 体 积 | 148×90×32mm | 103×210×38mm | 175×105×43mm |
| 总 重 | 约 310g | 约 570g | 约 500g |
| 屏 幕 | 2.45 吋(黑白) | 3.2 吋(彩色) | 2.6 吋(彩色) |
| CPU | 4.19MHz8BIT | 3.58MHz8BIT | 7.16MHz8BIT |
| 内 存 | 8KB | 8KB | 8KB |
| VRAM | 8KB | 16KB | 64KB |
| 色 数 | 黑白 4 级灰度 | 4096 色中 32 色 | 512 色中 256 色 |
| 解像度 | 160×144dot | 480(160)×146dot | 320×224dot |
| 液 晶 | 反射型 STN | 背光型 TN | 背光型 MIM |
| 音 源 | 矩形波 2 音、任意波 1 音、杂音 1 音 | PSG3 音、杂音 1 音、特殊音源 | 波形记忆体方式 6 音、矩形波、杂音 2～6 音选择 |
| 电 池 | 4 节 5＃电池 | 6 节 5＃电池 | 6 节 5＃电池 |
| 持续时间 | 约 15 小时 | 约 3 小时 | 约 3 小时 |
| 连 机 | 2 台 | 8 台 | 8 台 |
| 价 格 | 490 元 | 850 元 | 950 元 |

## GAME BOY




它是任天堂公司的黑白液晶掌机，89 年 4 月开始发售。省电、体积小，软件众多且种类丰富都是它的优点。从它的名字上可以看出，任天堂给它标明的位置是在中、小学生里，这点从它的发售价格 12500 日元（约合 1300 元）上来看也符合它的位置。幸好任天堂在深圳设厂生产 GAME BOY（以下 GB），使得价格对于我们的中、小学生来说只要拿出压岁钱就可以摆平了。不容易呀，大陆电玩迷也能玩上价廉物美的原装机了。

别看 GB 是黑白液晶显示，但它有 4 级灰度，可以做出层次感很好的画面来，可不简单呢！另外，它的音乐已不象以前的掌机只会发出 BB 声，而是立体声的，可插耳机，并且可调整音量，更可以通过通讯线连机进行对战。

任天堂一向持软件制胜的观点，GB 也不例外，随主机同时有 4 款软件发售。第一款是《SUPER MARIO LAND》（超级马里奥），整个游戏有 4 个 WORLD，每个 WORLD 有 3 个 AREA。第二款是《BASEBALL》（棒球），可通讯对战。第三款是《ALLEY WAY》，很象《打砖块》，一共 32 关，包括 8 个奖励关。最后一款是《役满》，这款麻将游戏可以通讯对战，成为第一款可以双人同时玩的麻将游戏。

94 年，任天堂公司的 GB 已经获得了很大的成功，全世界共销售近 4000 万台。任天堂又于 6 月 14 日出一种叫做 SUPER GAME BOY（以下 SGB）的接驳器，这块重量只有 140 克的、内置专用 8BIT CPU 的状似一盒超任（以下 SFC）卡带的小东西究竟有什么用呢？简单的说，就是通过 SGB 的接驳使 GB 的软件能在 SFC 主机上运行。这样一来，以往的 GB 软件在电视上显示比小小的液晶屏幕可大得多了，能看得很清楚，并且还会有彩色显示，不再是黑白的了。以前需要利用通讯线将两台 GB 连接起来才能进行对战的游戏，可以用同一台 SFC 来玩了。让我们一同来看看 SGB 究竟怎样使用。




只要将 GB 卡带插在这东西上面，哇……！

# SUPER GAME BOY 机能大剖析

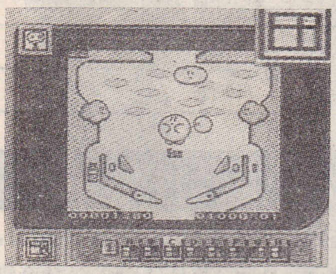



## 可选择操作手段

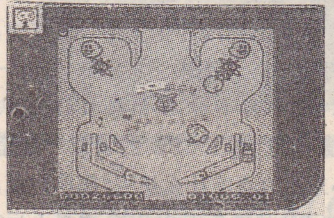
SGB 的各项机能可以通过手柄来控制实现，也可以利用 SFC 专用鼠标器来控制。

## 内置 32 种色搭配

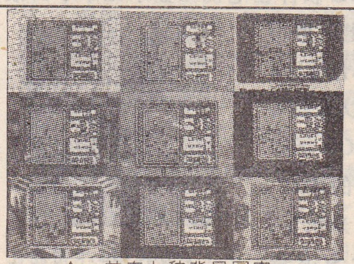
SGB 最重要的功能就是要给原先 GB 软件“添彩”，由于 GB 软件为 4 级灰度显示，所以每款软件需要有 4 种色彩来着色。选择哪 4 种色彩进行搭配使得画面色彩谐调、好看是个很重要的课题。任天堂公司为玩家配置好了 32 组色彩搭配，每组 4 种颜色，编号从 1A～4H，并将程序固化在 SGB 之中，玩家可以自行选择自己喜爱的一组来配色。



▲使用了 SGB，世界将会怎样？



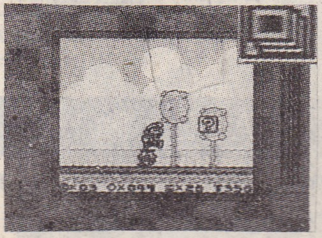
▲GB 的世界将会多姿多彩！



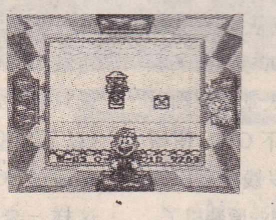
▲一共有九种背景图案

## 全部九种背景图案固化于 SGB 之中

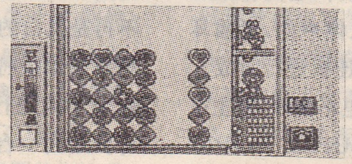
由于 GB 软件的解析度比 SFC 软件小，所以当在 SFC 上运行 GB 软件时画面会不满屏。如果让画面周围空着会显得很难看，任天堂设计了九种背景画面来衬托原先的游戏画面。其中有规则图案，也有不规则图案，有的背景图案在游戏进行中还会有有趣的变化呢。



▲要选择与游戏气氛相附的背景图案



▲背景图案中有时会出现有趣的人物



▲当选好颜色后可记录密码

## 可设定按键的位置

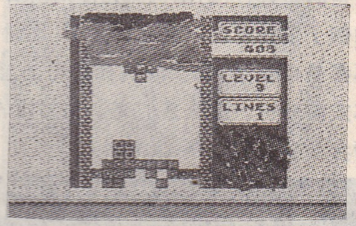
对于 GB 主机只有 A、B 两个键配置的情况。在 SFC 手柄上这两个键怎样配置可以根据游戏种类及需要的不同来设定。

## 令人兴奋的涂鸦功能

爱唱歌有 KARAOKE，爱涂鸦有 SGB。玩者可利用此功能尽情发挥，任意涂写，而且不对游戏画面产生影响，当然遮挡除外。



▲这可以当作简易的绘图练习工具




▲利用遮挡的特性，可提高某些游戏的难度

## 可以自己进行颜色的搭配

由于 GB 游戏很多，并且还在不断增多。固化的 32 种色搭配组合不可能完全适应玩家的需要，所以 SGB 中有基本色 52 色（同 FC 一样），并且每种颜色的浓淡有 7 个级别，这样一共就有 364 色。玩家可随意从这 364 色中任选 4 色进行搭配，至于好坏与否就与自己的审美能力有关了。为了方便玩家记忆，任意一组色搭配均在画面上方给出密码，只要输入自己记录的密码，电脑会自动将上次选定的色搭配显示在色板上。

如上所述，SGB可以看作是对应GB主机的一块提升卡，如充分发挥其机能，可将原有GB软件的趣味增大不少。然而，面对日益增多的新GB软件，SGB将发挥什么作用呢？自从SGB发售以来，软件商都注意到如何发挥它的作用，新软件一改过去只能在游戏画面中同显4色的简单色彩，在SFC上运行时，最大可以显示13种色彩，提高了画面的精彩程度。背景图案也不用象旧软件一样在SGB固化的九种图案中选择，而是每款软件几乎都设计了自己在SFC上运行时的背景图案，这样背景图案的内容可以与游戏相呼应，达到更高的欣赏效果。

通过SGB接驳器，我们不难发现任天堂还是很关心自己用户的。难怪日本业界人士称：SGB使GB的乐趣提高了100倍！

下面给大家介绍72种GB软件，及在SGB中的标准色搭配密码：

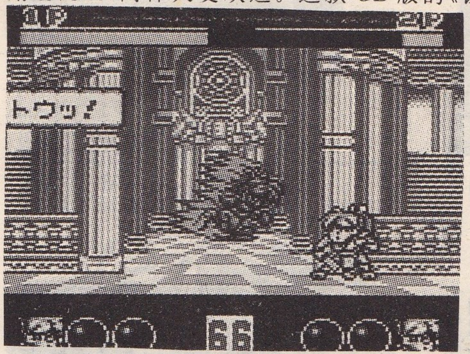
| 名　称 | 厂　商 | 类　型 | 容　量 | 密　码 |
|---|---|---|---|---|
| 恶魔城——王子外传 | KONAMI | ACT | 2M | 7218—4972—1721 |
| 大盗伍佑卫门 | KONAMI | ACT | 2M | 7217—2165—7721 |
| 超级马里奥 | NINTENDO | ACT | 512KB | 1—F |
| 超级马里奥2 | NINTENDO | ACT | 4M+64K RAM | 3—D |
| 超级马里奥3 | NINTENDO | ACT | 4M+64K RAM | 1—B |
| 七喜SPOT大冒险 | VIRGIN | ACT | 1M | 6566—5672—0912 |
| 吸血鬼传说 | KONAMI | ACT | 512KB | 7327—3279—6796 |
| 冒险精灵 | IREM | ACT | 2M | 6068—6254—2926 |
| 热血硬派——番外乱斗篇 | TECHNOS | ACT | 1M | 7216—5765—7721 |
| 热血进行曲——大运动会 | TECHNOS | ACT | 2M | 7216—5707—3785 |
| 美少女战士 | ANGEL | ACT | 1M | 0698—3639—3836 |
| 精灵物语 | NINTENDO | ACT | 2M | 2—C |
| 爆破小子 | HUDSON | ACT | 1M | 7155—2377—9779 |
| 宇宙战士Ⅱ | NINTENDO | ACT | 2M+64K RAM | 4—G |
| 桃太郎电剧 | HUDSON | ACT | 2M | 5957—2385—1851 |
| 幽☆游☆白书 | TOMY | ACT | 2M | 7046—4083—2768 |
| 幽☆游☆白书2 | TOMY | ACT | 2M | 1438—4000—9776 |
| 乱马1/2——热烈格斗篇 | BANPRESTO | ACT | 2M | 5925—9284—8912 |
| 魔界村外传 | CAPCOM | ACT | 1M | 0972—5665—7785 |
| 洛克人世界 | CAPCOM | ACT | 2M | 6527—1678—0716 |
| 洛克人世界2 | CAPCOM | ACT | 2M | 5887—1658—8716 |
| 洛克人世界3 | CAPCOM | ACT | 2M | 7167—1658—8716 |
| 洛克人世界4 | CAPCOM | ACT | 4M | 6527—1678—0716 |
| 阿雷沙 | YANOMAN | RPG | 2M+64K RAM | 7127—1271—2393 |
| 阿雷沙Ⅱ | YANOMAN | RPG | 1M+64K RAM | 2322—3176—9418 |
| 阿雷沙Ⅲ | YANOMAN | RPG | 2M+64K RAM | 0836—6526—3409 |
| 巫术外传Ⅱ | ASCII | RPG | 2M+64K RAM | 5421—6092—6926 |
| 巫术外传Ⅲ | ASCII | RPG | 4M+256K RAM | 0107—0877—2391 |
| 鬼忍降魔録～ONI | BANPRESTO | RPG | 1M+64K RAM | 7167—1619—9780 |
| ONIⅡ——隐忍传说 | BANPRESTO | RPG | 2M+64K RAM | 6521—9965—2780 |
| 隐忍Ⅲ——黑之破坏神 | BANPRESTO | RPG | 2M+64K RAM | 6527—8028—1716 |
| ONIⅣ——鬼神之血族 | BANPRESTO | RPG | 2M+64K RAM | 7217—8572—1785 |
| 钟为谁而鸣 | NINTEODO | RPG | 4M+64K RAM | 2—A |
| 魔界塔士Sa・Ga | SQUARE | RPG | 1M+16K RAM | 6522—1726—6780 |

| 名　称 | 厂　商 | 类　型 | 容　量 | 密　码 |
|---|---|---|---|---|
| Sa・Ga 2——秘宝传说 | SQUARE | RPG | 2M+64K RAM | 6487—1277—6776 |
| 时空之霸者 Sa・Ga 3 | SQUARE | RPG | 2M+64K RAM | 6526—5271—6780 |
| 丛林大战 | PONY CANYON | RPG | 2M+64K RAM | 6526—5232—7780 |
| 圣剑传说——F・F 外传 | SQUARE | A・RPG | 2M+64K RAM | 7217—8578—5849 |
| 塞尔达传说 | NINTENDO | RPG | 4M+64K RAM | 1—E |
| 女神转生外传——Last Bible | ATLUS | RPG | 2M+64K RAM | 1657—2972—9793 |
| 女神转生外传——Last Bible Ⅱ | ATLUS | RPG | 2M+64K RAM | 6487—7671—2776 |
| 桃太郎传说外传 | HUDSON | RPG | 2M+64K RAM | 7241—4578—8916 |
| 怪兽制造场 | ソフエル | RPG | 1M+64K RAM | 6527—8028—1780 |
| 怪兽制造场 2 | ソフエル | RPG | 2M+64K RAM | 7086—4483—6836 |
| 幽☆游☆白书 3 | TOMY | RPG | 2M | 6527—1684—4844 |
| R-TYPE | IREM | STG | 1M | 7745—8283—8079 |
| X | NINTENDO | STG | 2M+64K RAM | 4—D |
| 兵蜂 | KONAMI | STG | 1M | 6620—0579—0918 |
| 天神圣战 | メルダック | STG | 1M | 0900—5079—0414 |
| 复仇女神 | KONAMI | STG | 1M | 2245—9365—7785 |
| 复仇女神 Ⅱ | KONAMI | STG | 2M | 7890—2578—9917 |
| Q 版沙罗曼蛇 | KONAMI | STG | 2M | 2645—2571—7717 |
| F1 赛车 | NINTENDO | SPG | 1M+64K RAM | 4—F |
| 队长翼 VS | TECMO | SPG | 2M | 6527—1665—2844 |
| 热血高校足球部——世界杯篇 | TECHNOS | SPG | 1M | 5317—2372—3851 |
| 热血新纪录 | TECHNOS | SPG | 2M | 6407—0470—4896 |
| 家庭棒球 | NAMCO | SPG | 1M | 5901—5491—0910 |
| 家庭棒球 2 | NAMCO | SPG | 1M | 7182—1771—8384 |
| 家庭棒球 3 | NAMCO | SPG | 2M+64K RAM | 1991—3271—5779 |
| 超级机器人大战 | BANPRESTO | SLG | 1M+64K RAM | 0701—5473—1329 |
| SD 战国传 2——天下统一篇 | BANDAI | SLG | 2M+64K RAM | 0790—7519—9780 |
| 仓库番 | ポニーキャニオン | PUZ | 256Kb | 5427—9873—4926 |
| 俄罗斯方块 | NINTENDO | PUZ | 256Kb | 3—A |
| 马里奥医生 | NINTENDO | PUZ | 256Kb | 3—B |
| 挖金子 | BANDAI | PUZ | 256Kb | 0090—6978—8852 |
| 曲奇方块 | NINTENDO | PUZ | 1M | 1—D |
| 鸡蛋方块 | NINTENDO | PUZ | 512K | 2—D |
| 精灵弹珠 | NINTENDO | TAB | 2M+64K RAM | 1—C |
| 吃角子老虎机 | COCONUTS | ETC | 1M | 7107—1025—6133 |
| 横断美国 | TOMY | ETC | 2M | 0050—7425—6836 |
| 超级桃太郎电铁 | BANDAI | ETC | 2M+64K RAM | 6516—5184—3907 |
| 超级桃太郎电铁 Ⅱ | BANDAI | ETC | 2M+64K RAM | 0101—5865—1290 |

**GAME BOY、SUPER GAME BOY 兄弟情深！**

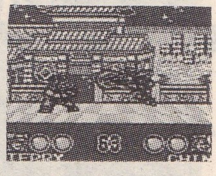
| 热斗　饿狼传说 2 | 机种 GB　厂商 TAKARA　类型 ACT　容量 4M |
|---|---|

原 SNK 街机作品《饿狼传说》系列，在街机游戏领域获得很大的成功。进而被 TAKARA 相继移植到各个家用主机上，同样大受欢迎。这款 GB 版的《饿狼传说 2 代》，不但原汁原味地保持了原作的风格，甚至连华丽的超必杀技也体现得淋漓尽致呢。



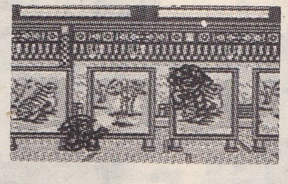
◀原汁原味，欢迎品尝……

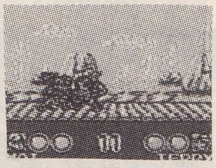
原作人物齐全▶



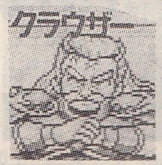
拳脚的强弱靠按键时间来控制↘

▼线移动也保留了下来





## 超必杀技会完全再现



◀你的实力吧哈哈，来试试

巨大的超必杀死亡旋风▶






◀拳脚同时按才可能使出超必杀技

## 四大天王仍健在

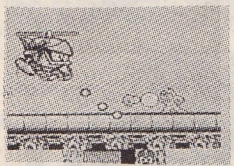


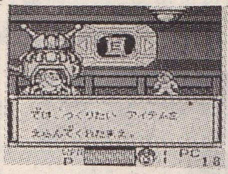

GB 的能力▶
令人惊叹

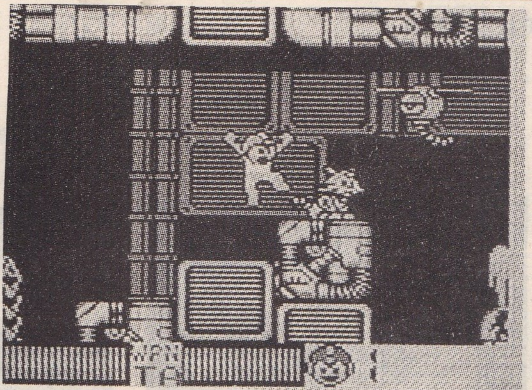



| 洛克人世界 5 | 机种 GB　厂商 CAPCOM　类型 ACT　容量 4M |
|---|---|

CAPCOM 的标牌节目《洛克人》系列，由 FC 移植到 GB 上，除了全部情节保留以外，还给我们的机器英雄洛克人增加了威力强大的新武器——洛克飞翔拳。而且，按键时间的长短还会使攻击力变化。

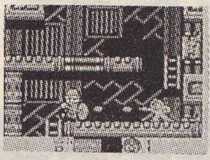

◀洛克人拥有百人的力量，战斗吧！

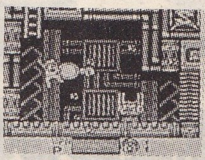

◀获得宝物与博士对话的消息

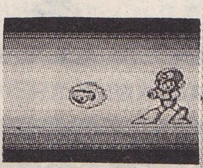

◀敌直升机出现并攻击！跳跃攻击！

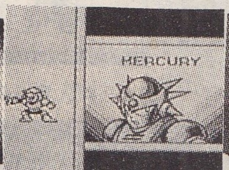
初次登场的敌 BOSS 机器人▼

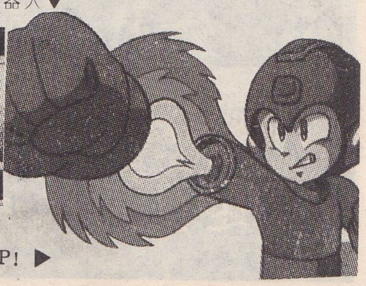
## 新武器洛克飞翔拳登场！


▲这是普通常攻击


▲这是飞腕攻击

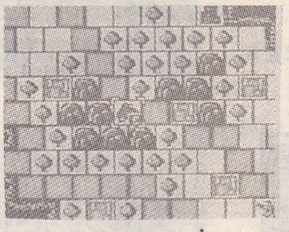

▲这就是新式武器



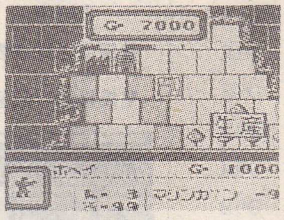


洛克人 POWER UP！▶

| 大战略 | 机种 GB　厂商 NINTENDO　类型 SLG　容量 4M |
|---|---|

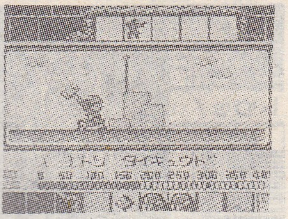
从 FC 版移植到 GB 版中的《大战略》，不但可以单人游戏，还可以双人对战，共有十关可供对战而且是使用同一台主机。游戏中保持了 FC 版的所有功能，并且还加入了索敌的模式，不但可以了解敌人的位置，其动向与移动范围也一目了然。另外，战斗画面也是迫力十足，令玩家津津乐道。



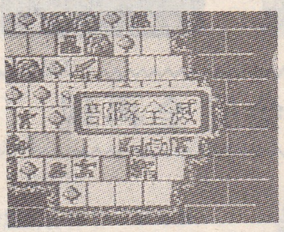
◀在版图中各种地形应有尽有



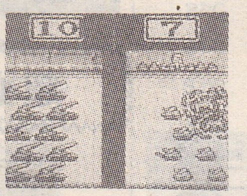
◀选择所要产生的部队要审时度势



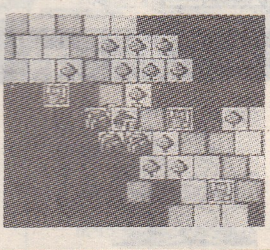
▶各种行动均有动画演示



◀部队全灭后，即可占领敌首都



◀战斗画面也是很紧张刺激的



▶新加入了索敌的模式

| 热斗　侍魂 | 机种 GB　厂商 TAKARA　类型 ACT　容量 4M |
|---|---|

NEO・GEO 主机中 100M 容量的热门格斗游戏《侍魂》，在 GB 上以 Q 版的形式登场了。在游戏中令人兴奋的怒值系统、丰富多彩的必杀技均被保留，若接上通信线，还可以两机对战。原作中的十二位剑豪将全部登场，并且在片头霸王丸双眼出现时，快速按三下 SELECT 键，就可以选天草四郎、黑子、飞脚三位隐藏人物了。

下面给大家介绍一下三位隐藏人物的必杀技：

**天草四郎时贞**

三角飞：在画面最边上按十字键反方向

汝、暗转入灭杀：三角飞时按 B

灵幻转移(前)：↓↘→＋B

灵幻转移(后)：↓↘→＋A

暗雷破：←蓄气→＋AB

怨狱死灵刀：↓↙←＋斩

意念移动：特定体力时

挑衅：远离敌人时，按 AB

**黑子(一郎)**

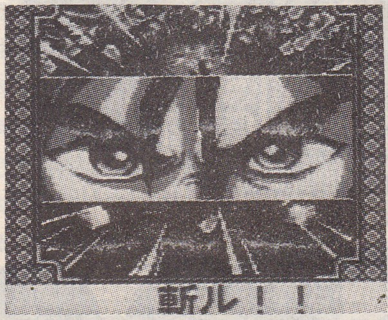
旋风旗：←↙↓↘→＋斩

里方样：←→↘↓↙←＋A

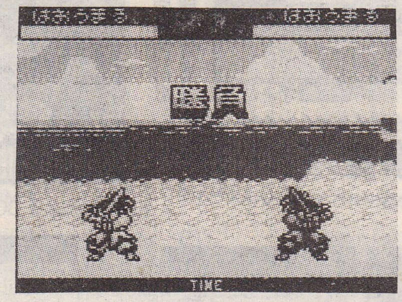
**飞脚**

瞬驱：←蓄气→→＋A

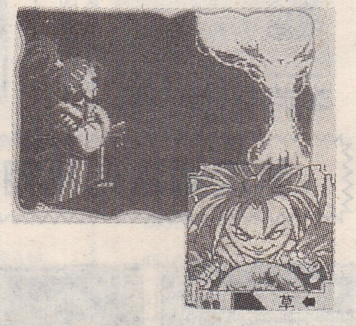
爆弹投杀：↓↘→＋斩




▲在此画面中，快速按三下 SELECT……

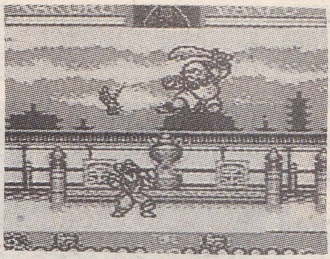



▲在同人物对战时，衣服的颜色会不一样

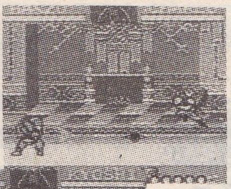


▲暗黑神天草四郎苏醒了

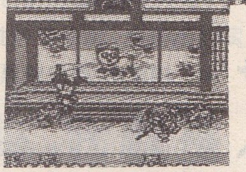
嗯．还想再试试吗？我暗黑破坏神是不会失败的！



▲王虎对娜可露露



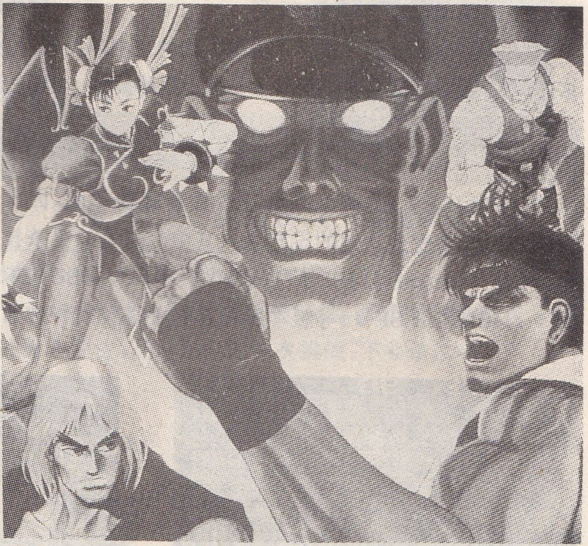
▶半藏对夏洛特，西洋剑术对忍术



◀只有大怒时攻击力才最高

# 胜负

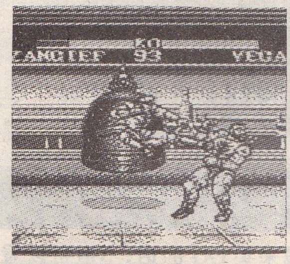
# STREET FIGHTER II



**机种 GB　厂商 CAPCOM　类型 ACT　容量 4M**

《SFⅡ》恐怕是迄今为止的游戏作品中移植版本最多的游戏了。没有任何一款游戏具有如此巨大的魅力，以至后来竟以其中人物为蓝本拍成了电影。GB 版的《SFⅡ》与其它移植版本有许多不同之处。

## 一共有三种模式

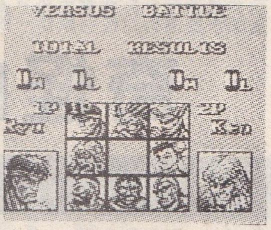


▲打败 VEGA 才能通关

ノーマルモード：普通模式。与其它版本一样，当全部打倒电脑选手后，再打败帝王 VEGA，即可通过此游戏。

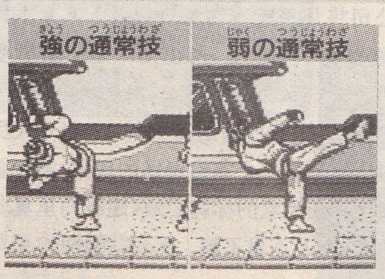
バーサスモード：对战模式。接上通信线之后，即可进行通信对战。这里可以随意选择对战场地，而且可以利用此模式进行练习。

サバイバルモード：生存模式。这是 GB 版中所独创的模式。当一局比赛结束，只恢复一定数量的体力，并且要继续对战。这里可是一个很残酷的场所哟。



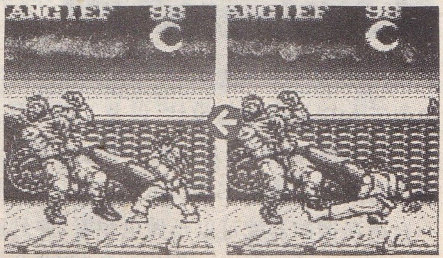

▲对战结束，显示胜负局数

## 只有两个攻击键怎么办？



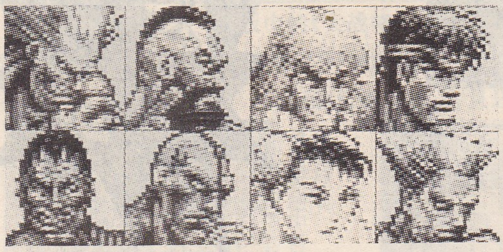

▲攻击亦有强弱的区别

《SFⅡ》始创了六个攻击键的操作模式，可 GB 只有 A、B 键，对传统的六键模式怎样才能再现呢？这就需要通过按键时间的长短来决定攻击的强弱，按得时间长，攻击力就强，按得时间短，攻击力就弱。虽然缺少了中拳、中腿的攻击，但也能基本体现出《SFⅡ》的人物招式。



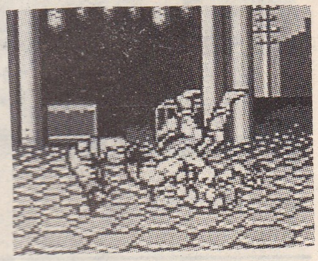
▲令人兴奋的连续技也保留下来

## GB 版《SF Ⅱ》的基本设定



▲这 8 位格斗家可谓人所共知了罢

精选了最受欢迎的人物，GB 版中共有九位格斗家登场。除了 VEGA 以外其余八位格斗家均可任意选择，其中还包括 SAGAT、M・BISON 两位暗黑天王。这八名格斗家中指令型及蓄力型选手各占四位，可令喜爱不同类型格斗家的玩者各取所好。

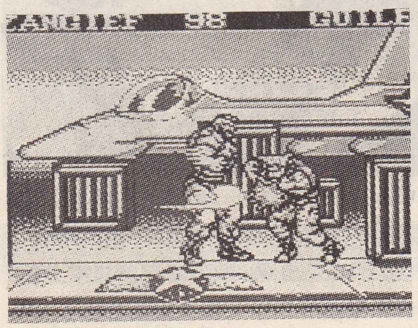


▲GUILE 上校保留了背摔技，空摔技却被删除了

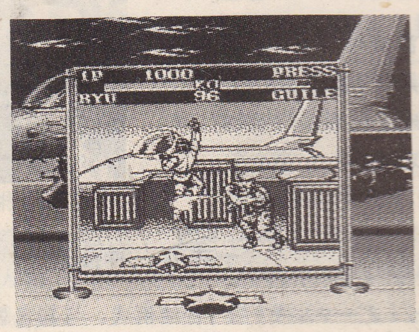
《SF Ⅱ》中的近距摔投技及各别人物的空中摔投技，也是游戏的一个特点，同样多姿多彩。GB 版中每名格斗家保留了一种近距摔投技，但删除了空中摔投技，令人稍感遗憾。

## 各版本必杀技的大融合

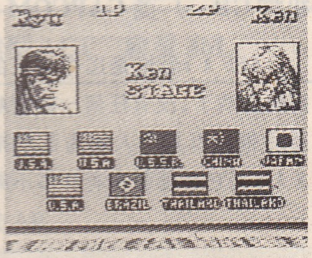
GB 版《SF Ⅱ》是此系列游戏中最新版的一款，因此将前作中许多受人欢迎的设定融入其中。这里的必杀技包括《SF Ⅱ DASH》、《SF Ⅱ· DASH TURBO》、《SUPER SF Ⅱ》、《SUPER SF Ⅻ》等版本所特有的必杀技或特殊通常技。虽然，GB 版本的名字是很正规的《STREET FIGHTER Ⅱ》，但这个版本也许算是最特别的一款《SF Ⅱ》作品了吧。




▲必杀技的相克性与原作一致



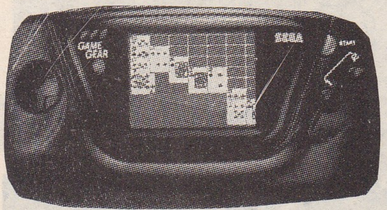

▲如果在 SUPER GB 上使用，屏幕后的大背景会与游戏中的背景一致




▲一共九个场地可随意选择

# 奇怪的版本，神奇地出现了！

## GAME GEAR



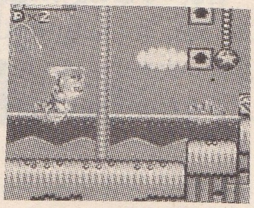
SEGA 公司于 90 年 10 月推出其彩色液晶手掌机，并同时推出三款软件。英文 GEAR 有齿轮或工具的意思，故在这里不知该怎么译才好。不过，从 SEGA 公司的类似于 MD 的流线型设计，以及 19800 日元（约合 2000 元）的发售价格来看，足以使小学生或更大一些的孩子有能力购买。而 GAME GEAR（以下 GG）主机只要再连接一台电视调制器就可以当做电视看，并且通过电视调制器上的 AV 端子可以连接放像机或摄像机。这样，只要花与液晶小彩电相同的价钱来买 GG 的话，不但可以看电视，还可以玩游戏，这一点也足以使成年人动心去购买。SEGA 公司在发售前曾透露 GG 要使用十六位机 MD 的软件，虽然最终还是用了专用软件，但引起了不少人的注意。加之 SEGA 公司将几乎所有在 MD 以及 MK Ⅲ 主机上的成功软件均移植到了 GG 上，所以 GG 是一款颇受玩家喜爱的掌上机。

在国内，GG 机连一部电视调制器大约 1200 元人民币，比日本还要便宜。而且有一个非常奇怪的现象，笔者曾经看过 GG 机居然会有任天堂的标牌游戏《超级马里奥》，而且制做得原汁原味，令人百思不解。什么时候 SEGA 与 NINTENDO 联手啦？！

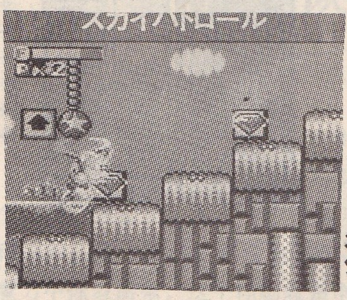
## TAILS 之蓝天进行曲

**机种 GG　厂商 SEGA　类型 ACT　容量 2M**

《SONIC》系列作品是 SEGA 公司引以自豪的作品，以速度快而著称于世。GG 主机上有多个版本，这款以可爱的双尾小狐狸 TAILS 为主角的游戏中，却特别的加入了强制卷轴系，在这个系列作品中可谓独特。

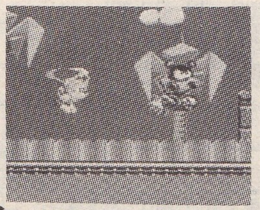


沿途收集宝物的重要性不如以前了▶



▲TAILS 的得意技就是“挥”来“挥”去

**嗨，我就是翘尾巴的小狐狸——TAILS！**



打败这个坏家伙▶

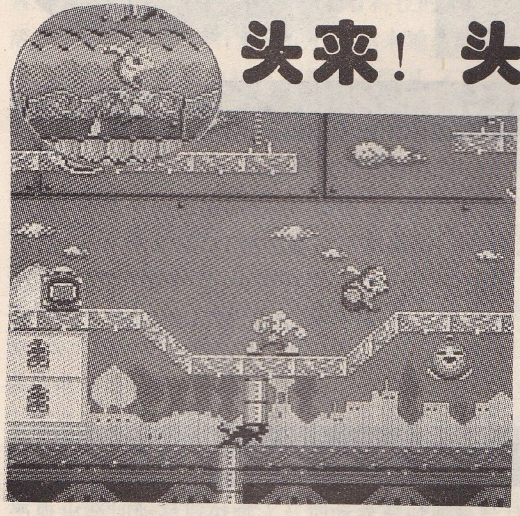
## 蚂蚁战士

**机种 GG　厂商 SEGA　类型 ACT　容量 4M**

移植于 MD 版的《蚂蚁战士》，在 GG 版中主人公铁头蚂蚁的功夫进一步提高，成为无坚不摧的“爆炸铁头”。主人公铁头为了打倒黑暗魔王而开始冒险，攻击的方式仍是自杀式的用自己强力头去撞击，而为了攻击的便利(?)可以在中途随意更换各种样子的头。

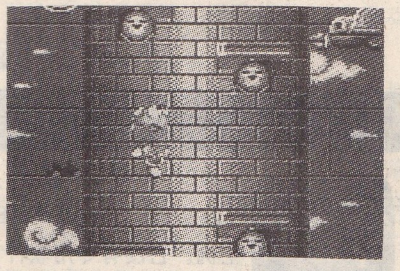
这款游戏不但画面色彩鲜艳，而且玩时需要极灵巧的操作手法，是对玩家的一次挑战，不要错过哟。

**头来！头去！！**

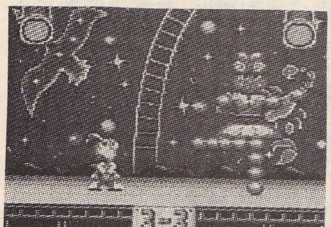


◀途中可取得持宝人送来的宝物

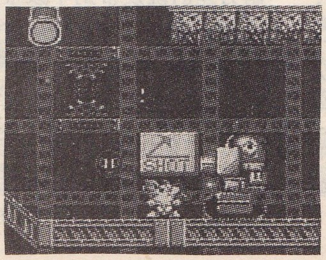
**比樱木的头还硬！**



▲在这里掌握跳跃节奏是关键



◀这个 BOSS 可是会变身哟

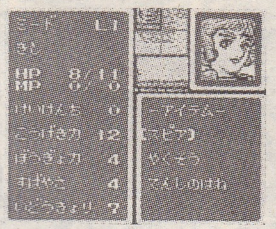


把敌人发射的弹丸▶反弹回去攻击

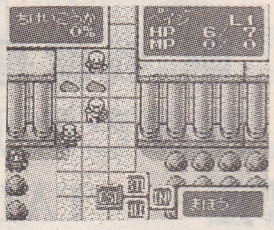


| 光明力量外传—终极之战 | 机种 GG　厂商 SEGA　类型 S·RPG　容量 4M |
|---|---|

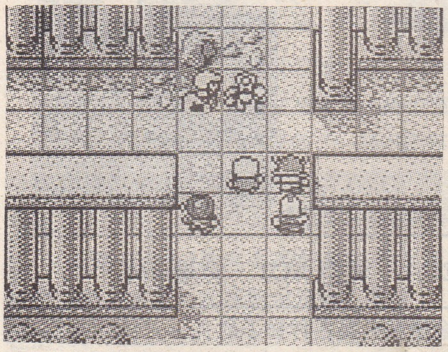
这款 GG 版《光明》的故事内容是在 MD 上大获成功的 S·RPG 软件《SHINING FORCE》的 Ⅰ 代与 Ⅱ 代之间发生的一次光明军团与恶魔军团的激战。Ⅰ 代主角勇者麦克斯在打败恶魔军团后行踪不明。义士米多为了寻找麦克斯而来到古代神殿，不巧正碰上盗走古代遗宝的强盗团，打败他们后得知恶魔军总大将米吉艾拉正在追捕掌握事情关键的强盗团成员阿吉特……。



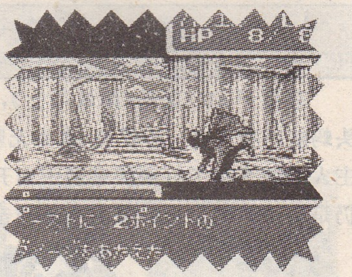
状态显示窗口一目了然▶



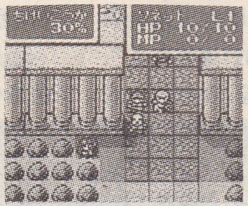
▲指令框中的图形改成了文字显示



▲画面保持了系列作品的风格

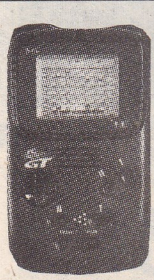


战斗动画依旧迫力非凡▶



作战时要考虑地形效果的影响▶

## PC-E　GT



NEC 公司 90 年 12 月推出的 PC-E GT（以下 GT），是 PC-E 系列的掌上型主机。它没有专用软件，运行的是 PC-E 的 Hu 卡，从性能对比表中不难看出，它是这三种掌上机中性能最好的一种。GT 也可以接驳专用的电视调制器，当做液晶小彩电来看。

NEC 公司当初的用意很明显，便携式 GT 既可看电视节目，也可玩 PC-E 游戏，但它的发售价格较贵，而用它来玩 Hu 卡，效果也不如直接用 PC-E 主机来玩，故销售情况不如 GB 及 GG 好。在国内，这种掌上机很少见，价格大约为 950 元，软件也不多，所以购买时一定要谨慎。

## 后　记

以上介绍了三种世界上最流行、国内最常见的新型掌上游戏机。它们的共同特点是携带、使用方便、可随时随处进行游戏。并且不影响别人、更可以通讯对战、还有立体声的音乐，这些都是目前掌机热的原因吧。而且 GB 和 GG 主机由于较普及，故软件也不难买到。台湾人在这方面帮了大忙，它们把许多好节目做成合卡，如 20 合 1、32 合 1 等。价格都不很贵，一般一盘 20 合 1 的 GB 或 GG 卡均为 300 元左右。这些节目中，除了包括以上介绍的以外，好节目还多的很，足够玩家挑选。

但是，掌机也有一些不能克服的缺点。首先，由于屏幕是液晶显示的，故必须在光线角度合适时才能看清画面，而且当画面快速卷动时及人物快速移动时会出现严重的残影现象，影响画面质量。其次，由于掌机使用电池供电，故不能长时间游戏，如要玩需存储进度的游戏时，显得有些力不从心。而外接直流电源的话，便携二字就不能充分体现了。第三，由于掌机携带方便，难免被一些自制力差的玩友带到不该带的地方去玩，从而引起家长、老师及社会舆论对电玩的更大反感，实在是大大的不妙。所以，请这类玩友自重。

以上是笔者为大家介绍的一些掌机的情况和一些看法，希望能对各位玩友起到一定的作用，愿大家能够少花钱而买到最理想的主机，玩到最爱玩的游戏。

# 孩子喜欢家长忧？

## ——谈谈少年儿童玩电子游戏的利与弊

文/北京前导软件有限公司　胡　林

一个怪物迷住了成千上万的少年儿童。孩子们对这个怪物的迷恋到了废寝忘食的地步，以至很多教育专家和少年儿童工作都不断发出呼吁：把孩子从这个怪物的魔力中拯救出来。这个怪物就是电子游戏。

电子游戏传入我国不过是最近几年的事，但其普及的速度却十分惊人。先是游戏机着实火了一把。据不完全统计，目前国内的游戏机拥有量已经超过了1000万台！在北京，190万中小学生中，超过70%的家庭中有游戏机，一时间，"魂斗罗"、"超级玛利"成了孩子中间最时髦的名词；街头各种名目的电子游艺厅随处可见，经常混迹其中的，大多数也是中小学生。随着科技的不断进步和生活水平的不断提高，计算机也开始越来越多地进入家庭。很多家长买计算机的初衷是帮孩子学习，不料孩子在计算机上玩游戏的时间却远远超过了学习的时间。望子出龙的家长们愤怒之余，有的每天"护送"孩子上、下学以躲避游艺厅的诱惑；有的把家里的游戏机束之高阁，或仅仅在孩子考出好成绩时才"解禁"片刻；有的则对购买电脑追悔莫及，发出"早知今日，何必当初"的慨叹。那么对孩子玩电子游戏到底是应该放任自流，还是应该严格禁止呢？孩子到底能不能玩电子游戏呢？家长和老师又应如何看待电子游戏呢？

显然，对孩子玩电子游戏采取无为而治的态度，无论从感情上，还是在实践上都是行不通的。毋需讳言，孩子迷恋电子游戏确实造成了很多问题：有的孩子通宵达旦地坐在屏幕前玩游戏，却把课本和作业丢在一旁；有的孩子长时间地沉浸在游戏的情节中而不能自拔，以至上课时精神恍惚，答非所问；还有的为了能在游艺厅潇洒走一回而从家里偷钱甚至抢劫，从而走上了犯罪的道路。目前，我国软件市场还没有进入法制化、规范化的状态，各种游戏软件(包括游戏卡、软盘等各种载体)通过种种非正规渠道流通，给管理造成了很大的困难。既助长了非法拷贝的歪风，又导致一些夹杂有不健康、甚至黄色、反动内容的游戏在社会上不断传播，严重摧残了少年儿童的身心健康。因此，对少年儿童玩电子游戏采取一些限制措施，比如规定中小学生不准进入游艺厅，就是完全必要的。

不过，也不能完全禁止孩子玩电子游戏。电子游戏的确有它特有的魅力：丰富感，更是电子游戏独到的优点，它能给游戏者提供其他一切娱乐方式都难于提供的"太虚幻境"，使游戏者可以在其中安全地领略到平时很难遇到(如战争)甚至根本无法遇到(如上古时代)的种种体验。十多年来，电子游戏迅猛的发展，也说明电子游戏比起其他娱乐方式的确有优越之处。如此有趣的娱乐方式又岂是一句"不能玩"所能禁止的呢？看到这里，有些家长或许会愤怒地问："不禁止怎么办？难道只能对孩子听之任之，让孩子玩物丧志吗？难道孩子受不良游戏的影响，家长也只能视而不见吗？孩子眼睛近视了怎么办？玩游戏耽误了功课，考不上大学谁负责？"

爱子心切的家长不必着急。孩子是祖国的未来，也是家长的希望所在，当然要让他们健康成长。对出现在孩子身上的问题，也一定要有妥善的解决办法。问题是，玩是孩子的天性，玩电子游戏也是如此。单纯禁止，只能诱发孩子的逆反心理。试想想看，孩子要是心里总因为家长不让玩游戏而闹别扭，又怎么能专心听讲，认真做作业呢？而且，如果孩子压根就不爱学习，你不解决他的厌学心理，仅仅不让他玩电子游戏，他也会迷上其他的东西，比如追星，比如搓麻，难道能对孩子的成长有好处吗？反之，如果孩子适度地玩一些有益的电子游戏，让兴奋点暂时地转移一下，学习或写作业的时候就会精力更加充沛，学习的效率自然也更高了。这里，关键不在于允许不允许孩子玩，而是怎样使他对学习产生兴趣。

再说，玩电子游戏本身也是一种学习。电子游戏分有动作、仿真、角色扮演等多种类型。玩这些游戏，都可以拓宽孩子的知识面，训练孩子的观察力、逻辑推理能力、想象力、图形分析能力和方位认知能力，提高孩子的反应速度，改善孩子的手眼协调性，对培养孩子的好奇心、竞争与合作意识等非智力因素也有很大帮助。更何况，电子游戏中还专门有一类益智游戏，例如有一个在Windows环境中运行的游戏"挖地雷"，就是一个让人百玩不厌的益智游戏。数学中有一个分支，叫做对策论，就是从研究打扑克、下棋开始入手的，这从它的英文名称"game theory"就可

以看出来。说不定再过若干年，电子游戏中也会派生出一门崭新的学问。从这个意义上讲，玩物也未必丧志。

玩电子游戏还有一个好处，就是可以减少甚至消除人和计算机之间的隔阂。这一点对我们中国人尤其重要。欧美人从小就和打字机打交道，起码对键盘是熟悉的，对于屏幕上频繁出现的各种英文提示更不会感到陌生。学习使用计算机，自有其优越性。对中国人来说，事情就远没有这么简单。计算机 80 年代才开始进入中国的一般单位，90 年代才开始逐步进入家庭。对大多数中国人来说，计算机头上顶着高科技的光环，脸上蒙着英文面具，实在是件相当神秘甚至神圣的事物。而电子游戏，恰恰可以帮助人们了解计算机，使人们认识到：高科技光环笼罩下的计算机，既可亲，又可爱，而且绝不是那么高不可攀。如果说计算机可以让我们更多地了解世界，那么同样可以说，电子游戏可以让我们更多地了解计算机。事实上，有很多人正是从游戏开始认识计算机，接着开始学习编一些简单的软件，然后又在学校学习计算机专业，最后成为中关村一条街上的弄潮儿。游戏〈红花会秘令〉的策划兼美工叶丁就是其中一个很好的例子，他在高三时边学习边进行创作，毕业时不仅作品问世，而且以优异的成绩考进了第一志愿——清华大学计算机系。

总之，对孩子爱玩游戏，既不能放任自流，又不能绝对禁止。成都武侯祠中有一副对联，其中有半句是“不审势则宽严皆误”，用在此处是再合适不过了。无论是家长还是老师，关键都在于“审势”。目前，学生课业负担过重，教学方法陈旧、落后，学校和教师在升学指挥棒的驱使下，不得不采用一些有悖于教育规律的手段来提高学生的成绩，便沉重精神压力过大，高分低能也不再是个别现象。这种情况越来越引起有识之士的重视。很多专家学者都呼吁改革教育方法，给孩子提供更科学合理的教育手段。那么，为什么不能从电子游戏中吸取一些可借鉴的东西呢？

电子游戏是社会进步的结晶，从来没有一种娱乐方式能像电子游戏那样，把科学与艺术结合得如此紧密。虽然对电子游戏感兴趣的人很多，甚至有些爱玩电子游戏的孩子成绩稍差，但也不能由此得出玩电子游戏就意味着层次低的结论。更不应对爱玩电子游戏的学生采取歧视的态度。他们对学习之所以丧失兴趣而迷恋游戏，很大程度是因为他们要在游戏中满足自己的成就感和自尊心。对这类学生，首先要激发他们对科学的兴趣，培训他们的钻研精神，帮助他们形成良好而健全的性格，使他们逐步建立起学习的信心。如果教师能明白地告诉学生：在游戏中取得的一切成就，无论看起来有多么伟大，也不能代替现实生活，再用其所长，引导他玩一些教学游戏或益智游戏，就不定会起到妙手回春的作用。其实，电子游戏和它使用的手段确实启发了不少有心人。目前在市场上崭露头角的各种教育软件，无不强调寓教于乐，强调图文并茂，强调调动一切手段来加深学生的印象，强化教学效果。这不正是吸取了电子游戏的长处吗？如果每位教师都来做这样的有心人，何愁浪子不回头！

对家长一说，自己学会玩电子游戏，并抽出时间和孩子一起玩，可能不失为一种好办法。孩子玩电子游戏，一方面是电子游戏确实有吸引力，一方面也由于如今的孩子大都是独生子女，缺少一同玩耍的伙伴所致。任何人都有与其他人进行感情交流的欲望，孩子也不例外。当他或她的这种愿望无法得到满足时，就只能退而求其次，与电子游戏中的人物进行“交流”。长期听任这种情况的存在，对孩子性格的形成与发展肯定会造成不良影响。而如果家长能和孩子一起玩，结果就可能完全不同：可以因势利导，使孩子从游戏中发现并学到一些有用的知识；可以防止某些游戏中的不健康内容对孩子产生不利影响；可以防止因游戏时间过长而损害孩子的视力；同时，还可以在与孩子一同游戏的过程中，密切父母与儿女的感情，活跃家庭气氛。家长如果把那些平时板着面孔教训人的话，在游戏过程中以一种平易近人的口吻娓娓道来，自然也容易被孩子接受，收到“润物细无声”的效果。

现在的孩子，正是跨世纪的一代新人。谁都希望他们早日成材，谁都希望他们学得高兴，玩得开心。谁都希望孩子负担又不太重，又能提高学习成绩。但希望终归是希望，要把美好的希望变成现实，还需要我们这些成年人运用一切可能的手段来教育他们。在“一切可能的手段”中，电子游戏也是一个。这就是本文的结论。



# PLAY STATION 大解析

文/特工黄

从未涉及过游戏业的世界级家电巨人 SONY 推出的次世代游戏机 PLAY STATION(游戏工作站,简称 PS)在次世代之战中一直处于领先地位,与游戏业巨头 SEGA 的 SATURN(土星)打得难解难分,卓越的性能与低廉的价格使其得以傲视群雄,佩服之余,不禁使人想起它那句引以为豪的广告词"It's a sony"。

## 出类拔萃的机能



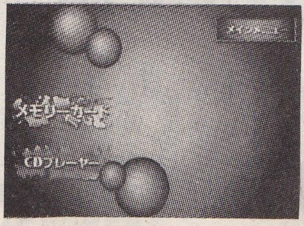



PS 采用了一枚 32 位 RISC(精简指令集)芯片 R3000 作 CPU,主频为 33.8688MHZ,它虽不像土星那样有双 CPU 交互支援演算的机能,但 SONY 通过使用原先为图形工作站而开发的"分散,并行处理"技术,使得演算速度高达 30MIPS(MEGA INSTRUCTION PER-SECOND,百万次计算/每秒),称其为"工作站"确实当之无愧。为了配合高速运算,PS 采用了合计达 28Mbit 的内存(主 RAM 16Mbit,视频 RAM 8Mbit,声音辅助 RAM 4Mbit)。

PS 的图象分辨率可在 256×244 至 640×480 之间选择,最大发色数为 1677 万色,同屏最多可显示 4000 个活动角色,并可同时加以扩大,缩小,回旋,变形。PS 的三维表现更是毫不含糊,由于搭载了高性能三维运算芯片,每秒能表示 36 万个 POLYGON(多边形)并进行 150 万次三维演算。

和其它次世代主机一样,PS 也是以光盘作为游戏载体,不过其游戏 CD 盘居然是黑色的,既能有效防止盗版同时又能独树一帜。在放入音乐 CD 的状态下开机,PS 就能进入本体内藏的音乐 CD 播放画面,提供了与一般的 CD 音响相近的操作,如曲子的播放,暂停,快搜,并可根据自己的喜好来调整曲目播出顺序或反复播放。

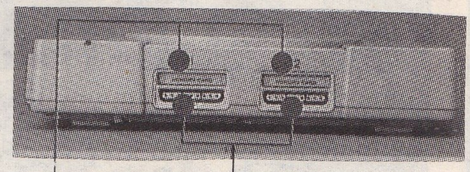
## 独特的记忆卡









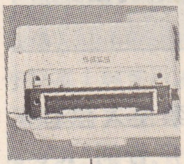


记忆卡接口

手柄接口

主机前部有两个能有效防止松脱的三段式手柄接口,而在手柄上方就是 PS 所独有的记忆卡(MEMORY CARD)插槽,可同时插入使用 1P 和 2P 两块记忆卡,这种记忆卡不仅小巧轻薄,可以方便与朋友们交换资料,而且不需电池就能长期记忆,不愧是 SONY 出品!在不放入 CD 盘的状态下开机就能选择进入记忆卡操作画面,可以进行记录的复制,删除等操作,用两个手柄可分别操作两块不同的记忆卡。

## 输出端子应有尽有

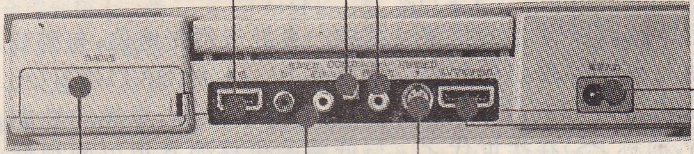


**外部扩张端子**
将来扩充设备
接驳的地方

**通信端子**
两台 PS 可通过
它进行通讯对战

**DC 输出端子**
提供外接 RF 变
换器所需的电源

**视频输出端子**
输出视频 VIDEO
信号



**音频输出端子**
输出立体声左
右声道信号

**S 映像输出端子**
用 S—VDIEO 能得
到更清晰的图像

**AV 综合输出端子**
从这儿能得到 AV，
RGB 等多种输出信号

**电源输入端子**
交流电由此输
入

主机的后部包含了多种输入输出端子，较引人注目的是外部扩张端子，PS 的潜力能由此得到发挥，虽说目前 SONY 连 VCD 匹配器这样普通的外设都尚未开发（也许是为了强调 PS 是十分注重游戏机能的机种，而不强调复杂的多媒体），但相信这一定是将来使它形势乐观的部分。

## 手柄好用吗？

手柄的正面和上面的按键设置看上去与 SFC 很相似，不过还是有很大的不同，首先是十字键的上下左右是分开的，这样输入秘技就能相当精确，而按斜方向时就必须同时按下两个键，但是由于其内部仍是一体的设计，所以操作感丝毫不差；开始键和选择键的形状就象录象机上的开始和停止，在许多软件上也确实对应着相应的功能；上面的 L，R 键左右各有两个，能够适应特殊的系统和各种不同的软件；至于手柄左右突出的部分则是便于双手握持的崭新设计，手感相当不错。






**彩页黑白都扩版　九六年再领风骚　彩页黑白都扩版　九六年再领风骚　彩页黑白都扩版**

# 学习工作再忙　　别忘了订杂志

96 年本刊正式改为 80 页，彩页增加为 12 页，每期定价 5.40 元。

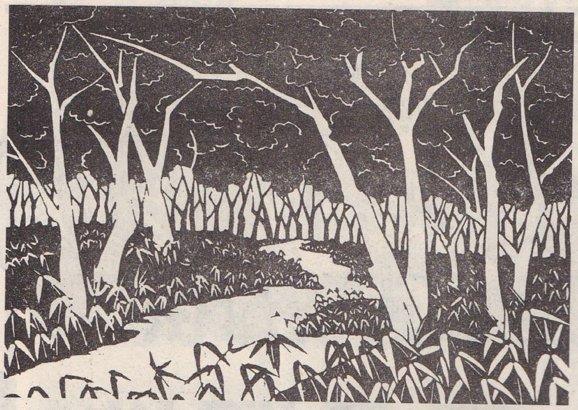
现订购工作已正式展开，订购办法如下：

一、11 月份内到附近的邮局订阅，邮发代号：82—648，三个月 16.20 元；半年 32.40 元；全年 64.80 元。

二、也可直接汇款到杂志社，每期 5.40 元（免收邮费）。如需挂号每本另加 0.50 元。

三、本刊因偏离办刊方针，错误严重，被主管部门八、九月两期停刊处分，实在愧对广大读者，唯深致歉意而已。邮局订户本刊正与邮局协商，按有关规定处理。直接在本刊邮购的读者，如要求退款可来函告之，其余将顺期推延。

**彩页黑白都扩版　九六年再领风骚　彩页黑白都扩版　九六年再领风骚　彩页黑白都扩版**



# 热作丛林

玩友们好！新栏目《热作丛林》在今期与大家见面，本栏目所介绍的都是海外玩友热盼中的新游戏，虽说一时半会还玩不到，但总可以起到望梅止渴的功效，同时也能缩短内地电玩与海外电玩的差距。您说对不对？

## CAPCOM 三大期待动作

### FINAL FIGHT 3

**机种 SFC　类型 ACT　厂商 CAPCOM　容量 24M**

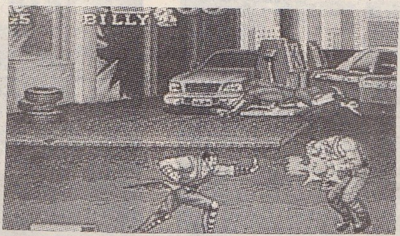
这是 CAPCOM 著名的横版动作游戏《FINAL FIGHT》的第三代。

除了大家熟悉的红衣人 GUY 和市长哈格外，游戏中还新增添了两位新角色供玩家选择。另外游戏系统也作了改进，增加了许多新功能，如敌人中招后可用连续技追击，角色新增的必杀技和必杀气力槽系统等。

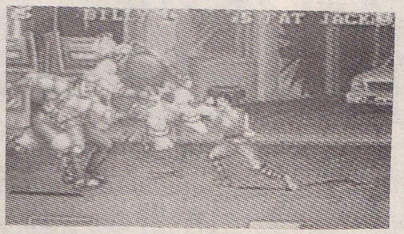
目前画面下方的气力槽用途尚未知晓，不过这是由制作 SSF Ⅱ X 的 CAPCOM 公司所设计的，大家应该放宽心才对。



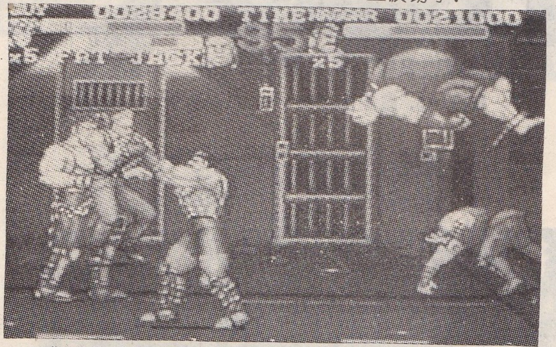
▲我抡！



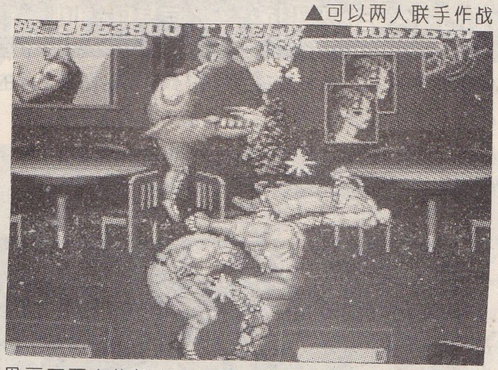
▲波动拳！



▲可以两人联手作战



▲背技仍然很重要



▲看见画面下方的气力槽了吗，这回使用必杀技应该不会损血了吧

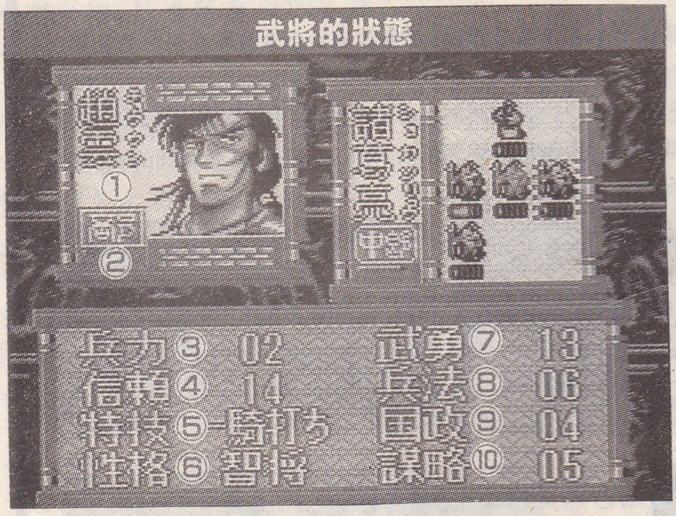
**热作期待中！　热作期待中！　热作期待中！**



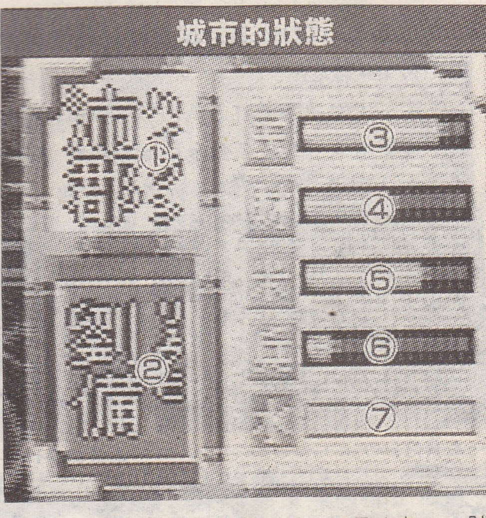
# 天地を喰らう 三国志群雄伝

# 吞食天地

**机种 SFC　类型 SLG　厂商 CAPCOM**
**容量 12M＋64K 电池记忆**




1. 武将姓名　2. 武将现在的官位　3. 武将拥有士兵的数目　4. 对君主的忠诚度(在君主时则指对武将的影响力)　5. 战时使用的特技　6. 武将类型　7. 战斗评语　8. 指挥作战部队的评语　9. 政治评语　10. 谋略关系的评语




1. 城市名称　2. 统治者的姓名　3. 民政度　4. 财政度　5. 城市的兵粮　6. 总兵数量　7. 水军兵务




敌军部队中出现逃兵后，便可对城墙攻击，令自军部队的士气不会下降，而且可以减少城墙的耐久度。

用弓箭攻击时要注意进攻的一方不会受到攻击。

单骑上前挑衅对方。对手接受的话便会上前单对单决斗，否则的话，敌军的士气会有所低落。




◀单骑出击可以消灭对方部队队长，是吕布和张飞的强项。




◀即使留有士兵，若士气消失的话，也会被消灭，要注意！




◀部队的兵士变成零后，整个部队被消灭，因此要避免受到集中攻击。













守备的一方耗尽兵粮后，城墙便会崩坏。攻击的一方便会强制性地全军撤退。

只限于攻击的一方，自军的部队在对方的城市中移动，便算是成功占领该城。

不论攻击及守备一方，军中总大将被杀的话，部队便会消灭，这是胜利的要点。

不论攻击或守备一方，参加战争的部队被完全消灭后，余下的一方便会胜利。

喜欢模拟战争游戏的玩家一定不会不认识这个耳熟能详的三国志游戏了，它是以本宫弦志的漫画〈吞食天地〉为蓝本，以其独特的画风来演绎的三国志世界。玩家在游戏中需扮演一位英雄，率领手下大将夺取各地的城市，最终统一全国。

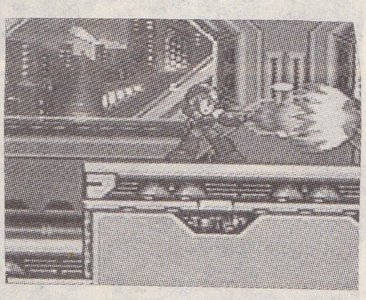
游戏有三种难度选择，初级是初期设定支配十个以上的城市便会胜利，以开始游戏后一百年为期限，中级和上级则是以统一天下为目的。可选择的剧情也有三种：桃园结义，赤壁之战，三国鼎立，根据剧情可选择的君主人数不同，而且势力分布也会不同。




# 洛克人 X3

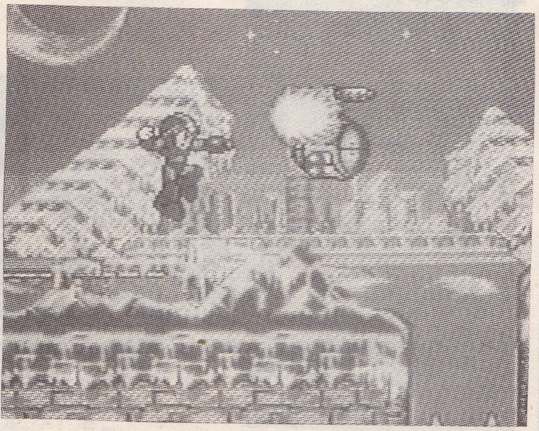
机种 SFC　　类型 ACT

厂商 CAPCOM　　容量 16M



◀蓄气发招仍然健在

游戏的基本操作与前作并无两样，急速冲刺，弹墙跳和蓄气攻击等在〈洛克人 X〉中耳熟能详的动作仍然健在，所以玩过前集的玩家可能会更有亲切感。至于难度可能会有所提高，首领也不再是〈X1〉和〈X2〉中的 SIGMA，而是新登场的 DOPURA。



▲能把冰川融化吗？

洛克人会在不断的战斗中，得到可提高能力的"强化配件"，进行不断的进化，进化的内容则是千奇百怪，应有尽有。

在上一集里，玩家若不使用弹墙跳，急速前冲及已到手的特殊武器或配件，要想过关斩将实在很难，这回的《X3》也不例外，但由于加入更多的配件，可想而知一定会有更难玩，更令人伤脑筋的难关出现，必定会让玩家废寝忘食，欲罢不能。

# 超级大金刚2

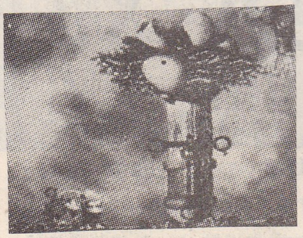



**机种 SFC　类型 ACT　厂商 任天堂　容量 32M**

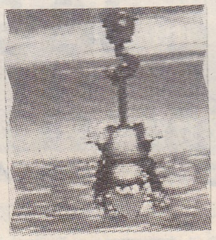
想不到《超级大金刚》这么快就有续作。它在完全继承了前作的优点后，又做了大幅度强化。除了画面更加漂亮外，它还新追加了母大猩猩角色，她将与小猩猩一同展开冒险之旅。这位母大猩猩还有一个独特技能，就是旋转她的长头发以产生上升气流来增加跳跃的距离和空中停留的时间。

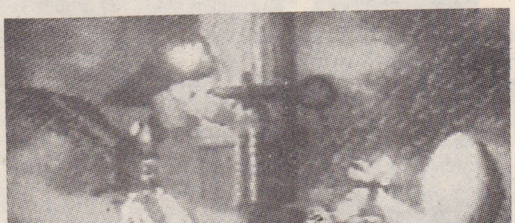
和前作类似，游戏中还有某些角色可以被主角所操纵，例如猩猩可以骑到蛇的身上驾着它四处弹跳，还能使用各种道具攻击敌人。

▼漂亮的 GG 画面

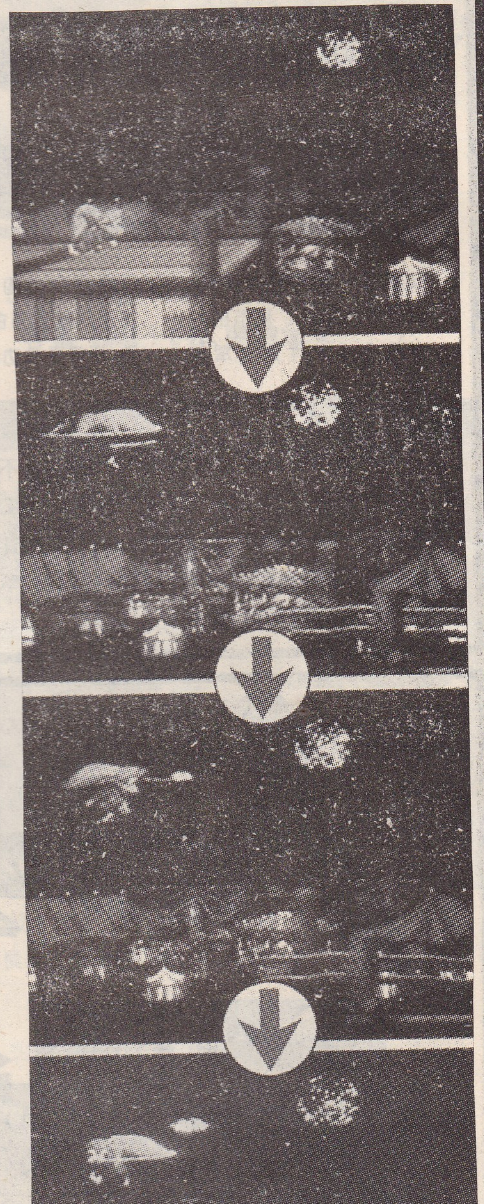


▼好可怜！





◀拾起鸟蛋向大鸟砸去

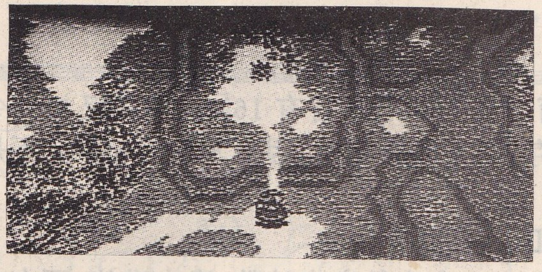


▲母猩猩跳起后可在空中旋转头发以跳得更高



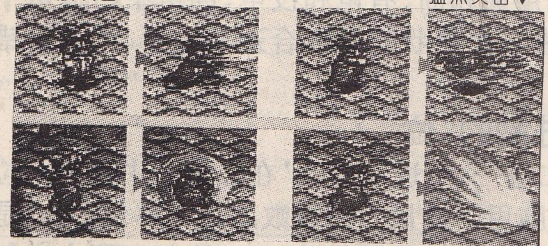
# ENIX 最新作
## ——天地创造

机种 SFC　　类型 ARPG
厂商 ENIT　　容量 32M

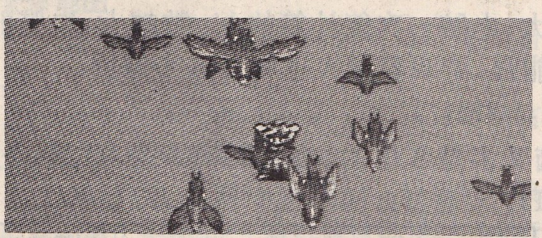


▲这就是主角居住的地底原野

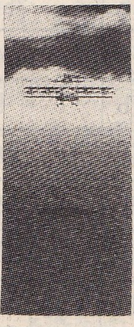
▼一般攻击　　猛烈突击▼



▲跳跃飞斩　　跳跃飞踢▲



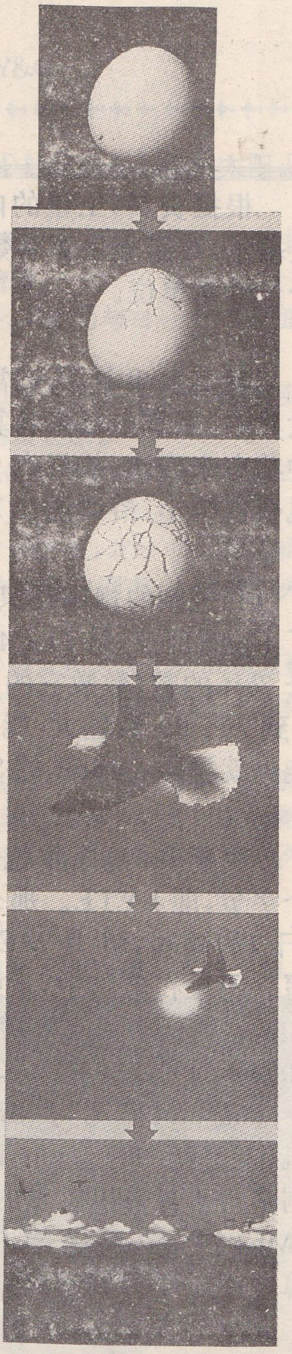
▲这就是召唤魔法　　很帅吧！▼





▲随着文明的进步，可以利用飞机来旅行

鸟类诞生了！▶



艾尼克斯 32M 的大作《天地创造》揉合了动作 RPG 和 SLG 的要素，同时在画面效果处理上大下苦功，可以说是一部集合了美丽的视觉效果及完美的操作性于一体的 ARPG 佳作。

本游戏中的世界分为地表和地底两个世界，玩家可以成为"神"，也可以成为"恶魔"来进行游戏以创造出新的一片天地。主角由地底开始，慢慢旅行到地表上，随后原本干枯的地表复活，发展出文明与都市生活。玩家的一举一动将左右整个世界的发展。

主角有走、跑、跳三种移动方式及四种攻击方法，可使用的魔法有两类，一类是普通的攻击和治疗魔法，另一类是可召唤因冒险而结成伙伴的召唤魔法。每种魔法都有其特别的属性，至于魔法的画面当然是迫力十足！

■游戏进化论　第五讲

# bit 与 BYTE

文/特工黄

根据资料，土星的内存合计达 36Mb，而一台 486 电脑若有 16MB 内存已相当令人羡慕了，难道土星竟有数倍于 486 电脑的内存？答案是否定的，因为 Mb 与 MB 并不是同一个计量单位。

## 电脑是 0 和 1 的世界

现实生活中，人们常用的是十进制，即用 0—9 十个数字来计数，逢十进位，而在电脑世界中，是靠电路来计算的，由于电路通常是用通和断、有电和没电、高电平与低电平两种状态来表达，故只有 0 和 1 的二进制用来表示电路状态是再合适不过了，而且出错的机会也很小，俗话说，0 就是 0，1 就是 1 嘛。

## bit 就是二进制的“位”

二进制的规则是只用 0 和 1 来计数，逢二进一，十进制的‘2’在二进制中进了一位成了 10，同理‘3’是 11，‘4’是 100。bit(位)是电脑用于计量二进制数的最小单位。100 是一个 3bit 的数(数数它的位数就知道)，而 3bit 能表达的范围是从 000 到 111(即十进制从 0 到 7)。bit 数越大，能表达的数值范围也越大；电脑一次能计算的 bit 数越大，电脑的机能也就越强。16bit 的 SFC 比 8bit 的 FC 功能强，游戏容量大也就是这个原因。

## 1BYTE＝8bit

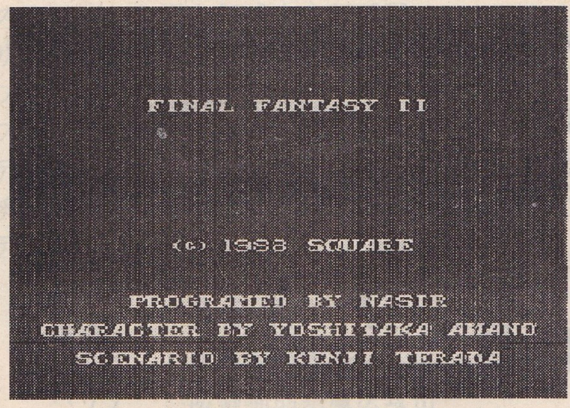
由于 bit 这个单位实在太小，早期的电脑又多是 8 位的，故人们把 8 个 bit 定义为 1 个字节，即 BYTE。那么 K BYTE 与 M BYTE 又是怎么回事呢？原来，K 是 KILO(千)的缩写，M 是 MEGA(兆，百万)的缩写。不过在电脑中，正好 $2^{10}$＝1024 约等于 1000，为了方便计算，就规定 1K BYTE＝1024BYTE，1M BYTE＝1024K BYTE。

M bit(缩写为 Mb)目前常用于游戏机、卡容量的计量，M BYTE(缩写为 MB)则多用于计算机容量的计量。记住，1MB＝8Mb！土星 36Mb 的内存按电脑的方式来算只不过 4.5MB 而已。

一些资料不分 MB，Mb 或一律写作 MB 甚至省略，读者岂有不晕之理？

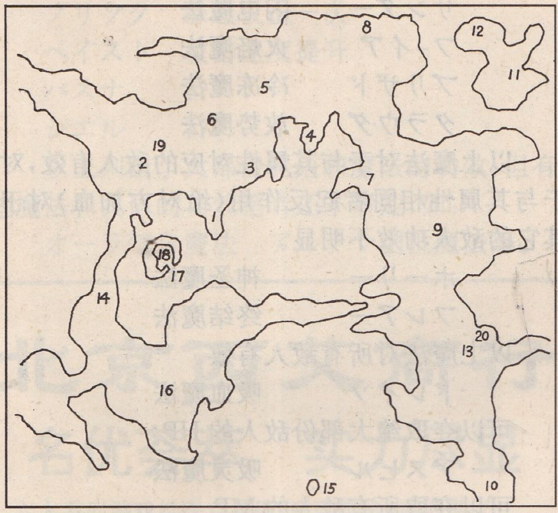
| 游戏及媒体 | 容量(bit) | 容量(BYTE) |
|---|---|---|
| (FC)魂斗罗 | 2Mb | 256KB |
| (SFC)圣剑传说Ⅲ | 32Mb | 4MB |
| (MD)超级街霸 | 40Mb | 5MB |
| (PC)轩辕剑外传 | 144Mb | 18MB |
| (街机)’94 格斗之王 | 196Mb | 24.5MB |
| 一张 3 寸磁盘容量 | 11.5Mb | 1.44MB |
| 一张光盘容量 | 约 4800Mb | 约 600MB |

责编：STAR




# 太空战士Ⅱ
# 简明攻略

文/Y&Q




▲全体地图

1. 先从アルテア村①的公主口中得到指令。

2. 到フィン村②酒吧的地下室(通过酒吧右上角的墙壁)中得到戒指リング。

3. 回到アルテア村①见公主,公主把一只小船交到勇士手中,勇士可以渡过湖及在河中行进,ミンウ加入。

4. 到サラマンド村⑤与ヨーゼフ会面。
①—③—乘船—④—乘飞空艇—⑤
在③④可以在两人手中买到船票,在④的酒吧间内一人手中可买到飞空艇票。

5. 到セミテのたき⑥救出洞内俘虏并拿到ミスリル(洞内的首脑害怕冷冻魔法,先买到冷冻魔法再进洞)。

6. 回到アルテア①村把ミスリル交到武器店一老者手中。

7. 到バフスク村⑦与一村民对话后进入地道得到通行证つうこうしよう。

8. 到ポフト村④与シド会面得到太阳火炎ひくうせん的情报。

9. 加到アルテア村①ミンウ脱队从令主处得到めかめのベル情报。

10. 到サラマンド村⑤与ヨーゼフ会面并让其加入。

11. 到セミテのたき⑥在门口的蓝石头旁边隐藏的屋子中找到雪之船。

12. 到雪原之洞⑧得到めかみのベル。ヨーゼフ死亡。

13. 到カシユオーン城,ゴードン加入得到太阳火炎,(在城门的火盆边调查,火盆内的火会消失)。

14. 到大战舰⑩用太阳火炎把大战舰点燃。

15. 回到アルテア村①得到情报后,国王死亡。

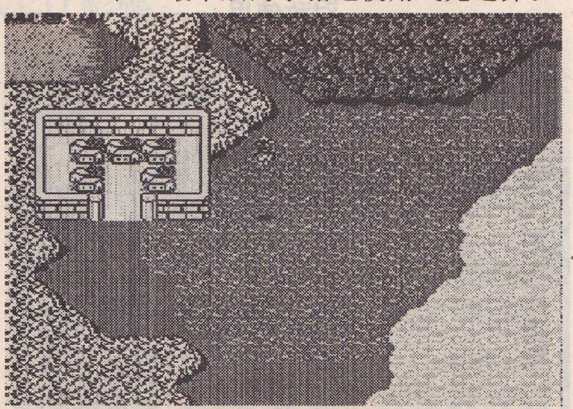
16. 到バルム村③レイラ加入得到一只海船。

17. 在デイスト城⑪得到ペンダント的情报。

18. 到デイスト北的洞中⑫得到ペンダント。

19. 回到⑪得到飞龙之卵。

20. 在口最下层的水塘边使用飞龙之卵。



21. 回到アルテア村①将假公主打倒，レイラ脱离，ゴードン加入。

22. 到斗技场⑬与怪兽搏斗，将公主ヒルダ救出，ゴードン脱离。

23. 到フィン城②レイラ加入把城夺回，得到情报。

24. 到フィン城池下，入口在最高层右上角得到白い假面。

25. 到ミッテイP村⑭地下室的女神像前使用白い假面。

26. 在南岛洞内⑮得到黑い假面。

27. 到ミッテイア洞⑯内将黑い假面交给一村民进入洞穴可以取到クリスタルロッド。

28. 到ミッテイア塔⑰被大浪卷入鲸腹，把クリスタルロッド交给ルチヤード使其加入，重新得到海船从鲸腹内脱出。

29. 在ミッデイア塔⑱与三魔导土交战。

30. 回到フィン城②得到龙卷情报，在フィン城的境的间使用ペンダント呼出飞龙。

31. 在龙卷⑲内与皇帝对决。

32. 在フイソ城内对话，到ポフト村④拿到飞空艇。

33. 到パラメキア城，リチヤード死亡，用飞龙脱出，パラメキア城毁灭。

34. フィン城②最后一员战士加入休整后准备最后一战。

35. 在ヅエイドパソデモニウム㉑与皇帝最后对决。

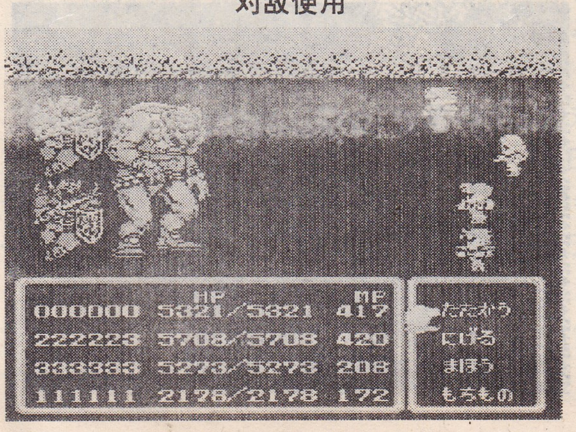
36. フィン城，大结局，胜利。

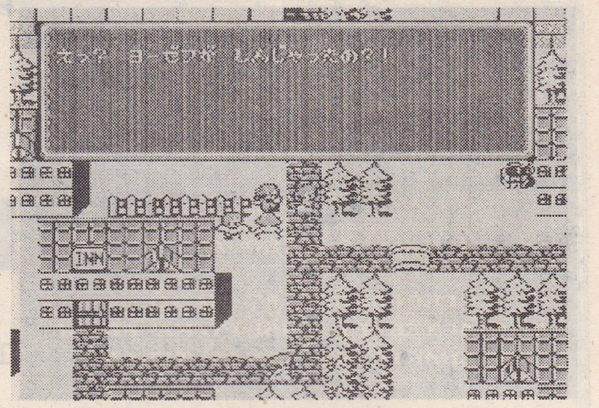
注意：一定要尽量打开所有宝箱，在游戏的大部分时间里，所有最强装备都是从宝箱内得到。

**太空战士Ⅱ部份魔法一览**

**主要魔法——成功率 100%**

**对敌使用**




| 日文名 | 中文名 |
|---|---|
| サンダー | 闪电魔法 |
| ファイア | 火焰魔法 |
| ブリザド | 冷冻魔法 |
| タラウダ | 放势魔法 |

以上魔法对于与其属性对应的敌人有效，对于与其属性相同者起反作用(给对方加血)对于其它的敌人功效不明显。

| | |
|---|---|
| ホーリー | 神圣魔法 |
| フレアー | 终结魔法 |

以上魔法对所有敌人有效。

| | |
|---|---|
| ドレイソ | 吸血魔法 |

可以夺取绝大部份敌人的 HP

| | |
|---|---|
| アスピル | 吸灵魔法 |

可以夺取所有敌人的 MP

**对己方使用**

| 日文名 | 中文名 |
|---|---|
| パーサク | 聚气魔法(提升攻击力) |
| テレポ | 移动魔法 |
| アンチ | 降灵魔法 |
| ケアル | 回复魔法 |
| レイズ | 复活魔法 |
| エスナ | 解毒魔法 |

降灵魔法可以降低对方 MP，但是效用不大如果对己使用可以使 MP 的最大值增加，所以把アソチ编在“对己使用”的一栏中。

**辅助系魔法　成功率不高的一系**

**对敌方使用**

| 日文名 | 功效 |
|---|---|
| トード | 把敌人变成青蛙 |
| ブライン | 使敌人攻击力下降 |
| スリプル | 催眠敌人 |
| カーズ | 封住敌人魔法并且降低攻击力 |
| ストップ | 麻痹敌人使其丧失攻击能力 |

スタン　同上但威力有所不同
サイレス　封住敌人魔法和咒语
フオーグ　同上威力更大
ブレイク　把敌人变成石头
デス　可以把敌人一次杀死
チエンジ　可以使敌人 HP 与自己交换
デスペル　即死系魔法,成功率最低

对己方使用

| 日文名 | 功效 |
|---|---|
| ウォール | 防御魔法攻击 |
| バリア | 防御辅助系魔法攻击 |
| プロテス | 防御武器攻击 |
| ブリソク | 躲避攻击一次 |
| ヘイスト | 攻击速度提升 |
| バスナ | ?? |
| シエル | ?? |

以上列出了大部份咒语和魔法的功效,但有些魔法和咒语的功效笔者还不清楚,如:

オーラ气合魔法　アルテマ创世魔法等。

## 太空战士Ⅱ　部份道具一览

| 药草名 | 功效 |
|---|---|
| まトのはり | 可解じし(石化) |
| じゆうじか | 可解疲劳 |
| とんかゐ | 可解わすゐた(魔法毒) |
| とんけし | 可解もうどく(暗黑) |
| めぐわり | 可解もうもく(沉默) |
| ねとめのきツス | 可解かえゐ(混乱) |
| **药品名** | **功效** |
| ポーツョソ | 少量回复 HP |
| ハイポーツヨソ | 中量回复 HP |
| エーテル | 补充 MP |
| コテーヅ | 全体 HP、MP 适量补充 |
| エリフツセー | 个人 HP、MP 加满 |
| フェニツクスのわ | 复活 |

せひじやのここゐ装在随身行囊中战时使用可以提高魔法攻击力一倍。

责任编辑:半熟


# 北京西艾商行

## 名优荟萃　实力尽显

六大系列游戏机联合展销,明码实价,现货供应。

★物美价廉的游戏产品——3DO
3DO(松下二型)2600 元/台,附送光盘及转换电源
3DO 用 VCD 接驳器 2100 元/个,3DO 软件百余种
★次世代游戏机中的骄子——土星
土星机 3700 元/台,附送光盘及转换电源
土星 VCD 接驳器 1800 元/个,土星软件 50 余种
★软件最丰富的游戏机——超级任天堂
超任套机 3000 元/套(含美版主机及 32M 博士Ⅶ磁碟机)
超任软件千余种
★游戏机中的精典之作——PLAYSTATION
PLAYSTATION 3700 元/台,附送光盘及转换电源
PS 软件 20 余种
★具有街机效果的家用机——NEO・GEO—CD
NEO・GEO—CD 3300 元/台附送光盘及转换电源
NEO・GEO 软件 20 余种
★最大众化的游戏精品——世嘉机
原装世嘉Ⅱ型机 800 元/台,小天才 16 位机 600 元/台
世嘉软件数百种

**地址:北京市海淀区中关村南路甲 1 号—3**
**电话:(010)2562211—2188 邮编:100080 联系人:蔡藏**

# 天津的游戏基地

经营:土星、索尼、3DO、SNK 机皇、世嘉、超任、磁碟机并录制磁碟(带节目 4.5 元/张)。以上各机种的光盘,卡带及周边设备(如放电影解码器、方向盘、光枪、记录卡等)。

批发:各种次世代机用光盘及 VCD 影碟。

本店各机种、卡带、光盘都可以旧换新,并办理邮购业务。

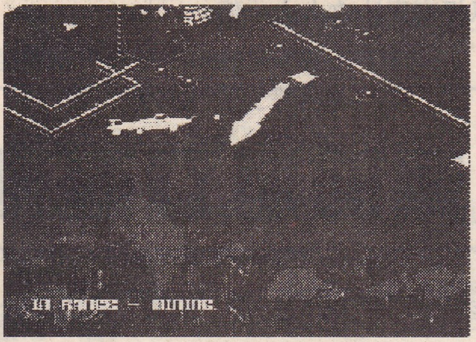
**地址:天津市和平区兴安路竹远里 64 号余门(天津曲艺团对面)**
**邮编:300041 电话:(022)2325600**
**传呼:127—5765105**
**开户行:和平区天和城市信用社**
**帐号:570—0002126128**

# 海底之谜

文/邱康敏　胡　悦

**机种 MD　厂商 BLACK PEARL**
**类型 3DSTG　容量 16M**

喜爱 3D 45°斜俯视角游戏的玩家，一定会对《沙漠风暴》有所了解，《SEA QUEST》同样也是 3D 视角的射击游戏，所不同的是控制的是在深海中潜行探密的潜水艇，而不是飞在天上的阿帕奇。



▶海底世界隐藏杀机，有许多敌人，还不能破坏建筑物。

虽然《SEA QUEST》是一款 3D STG，一但进入了任务版画面既变成普通的 2D 画面，而熟练掌握各种舰艇操作方法成为玩通游戏的第一步，下面首先介绍一下主视窗下的各项操作。

**首先要弄清各种设定的情况**

**主潜艇操作法**

↑：前进　↓：后退　←：左转

→：右转　A、B：可分别发射不同的武器

C：↑+C 为下沉，↓+C 为上浮

START：可以调出如右图的菜单：

| | |
|---|---|
| A | ① |
| B | ② |
| ③ | ④ |
| ⑤ | ⑥ |

①显示 A 键所发射的武器。

②显示 B 键所发射的武器。

（注：可随意设定 A、B 键的武器）

③显示座舱：查看舰艇耐久度及各种武器剩余量。

④提示栏・商店：此项闪动时会有非常重要的帮助过关的提示，奇怪的是居然在艇上有商店存在，要是武器用完了还得花钱买，挣钱的途径自然是打击敌人，注意如打击己方设施会扣钱的。购买武器时自然是越贵的威力




▶当艇中缺乏物资时，可在这里购买。

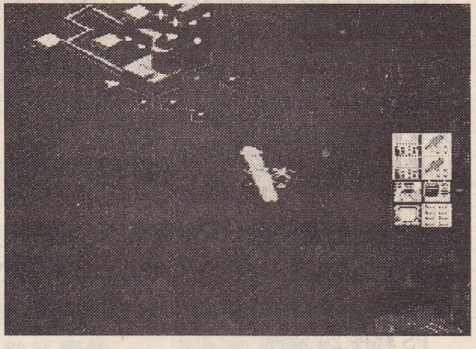
越大，"便宜没好货"的道理我不说想必诸位也都明白。另外在此栏左下方显示接关密码。

⑤地图：用十字键移动视窗，骷髅标志为敌人；叉子形图案为潜艇自身，黄色十字标为任务地点，白色十字标为寻宝地点。




▶用雷达可看清周围的情况。

⑥子艇库：只有接近任务和寻宝地点时，此选项闪烁时才可选定。适应这种奇怪的操作模式要用一段时间，适应后就可以行进自如了，要注意的是不光中弹会减耐久度，撞山也是不行的。

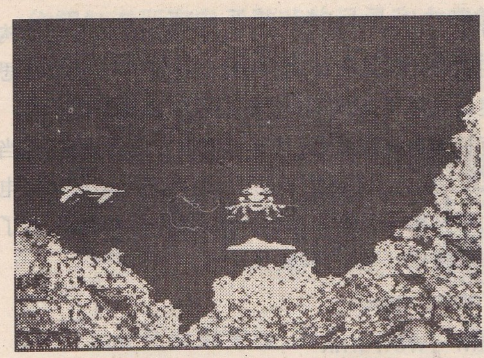


▶当到达任务时，子艇库就会闪亮。

**要派遣合适完成各项任务的子艇**

到达任务或寻宝地点后就可以进入子艇库。正下方中央是子艇商店，共有 6 种子艇，功能各不相同，下面逐一介绍。

**CRAB**：蟹形艇，主要是搬运宝物用，A 键为高压喷水，可将沙土冲去，把埋在里面的宝物挖出来，B 键为发射追踪弹，但是发射速度慢。



▲海底的宝藏可令你发大财。

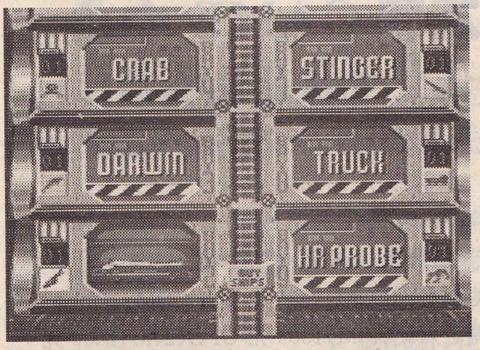
**STINGER**:遥控鲨鱼;A 键加速,C 键发射鱼雷。鲨鱼速度,火力均适中,但体积较大,容易挨打,控制法需熟练掌握。

**DARWIN**:遥控海豚;不能发枪但速度最快,A 为加速,C 为探测。和鲨鱼一样,耐久度耗尽就不受控制而逃走了。

**TRACK**:卡车,专门收集财宝,又大又笨,对付敌人绝对不合适。A 键左右转向,B、C 键发射武器。

**SPEEDER**:快艇,速度、火力均为上乘,体积大了一点,若是上下方受敌就不妙了。A 键左右转向,B 键发追踪弹(只能追踪活动敌艇),C 键直射弹。

**AR·PROBE**:焊接车,速度慢了点,但体积小,不易挨打还能钻洞,其焊接功能在特定关中是不可代替的,火力也不算差。因此最为常用。A 键左右转向,B 键焊接,C 键发射激光。




▲选择哪种子艇是完成任务的关键。

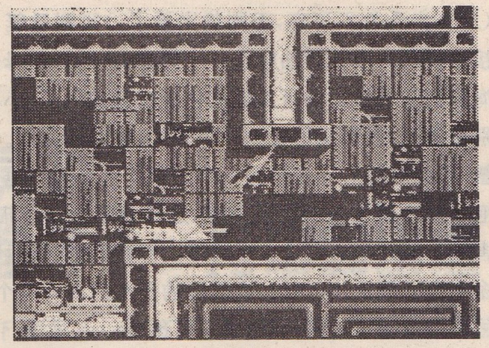
在任务与寻宝过程中是 2D 横版 STG 模式。任务各不相同,寻宝通常是先派出攻击舰艇把版内敌人全干掉后,再派出螃蟹冲沙挖宝。

**无数谜题等着你去解,而有了此攻略……**

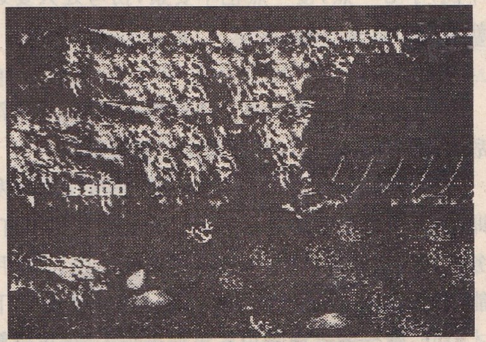
基本操作法介绍完了,下面介绍各关的攻略。首先要说明的是这是一个谜一般的游戏,每一关都要解谜。因此解谜是《SEA QUEST》最首要的任务,一但谜团解开,游戏便会迎刃而解。

**第一关**

任务一:在沉没的飞机中打捞物品。先派小艇消灭版面中的敌人,再用卡车或螃蟹运货,注意机舱挡住的部分要仔细找。



▲在任务关中解谜成为关键。



▲在机舱中会藏有宝物。

任务二:洞穴救援。很可能在视窗内与任务标志重合也找不到放小艇的地方,这时应先将山岩用炮轰开,露出洞穴,之后才能进入。进入后会发现是限时版,应派鲨鱼将深色岩石轰开,并将开口扩大到能通过螃蟹为准,右下角处发现应救援的潜艇,打击石钟乳上端将其击落,之后迅速返回再派螃蟹救出艇内人员返回即可。关中有落石要当心,另一点是海洋生物击中的话要扣钱(程式设计者是动物保护协会的?)

过关版是用快艇限时通过敌封索区。只要不算太慢,时间不会不够用,多用追踪球吧。如果太赶时间,反而会手忙脚乱而死。

**第二关**

任务一:漏油的沉船。在限定时间内,用焊接艇将油船上漏油的洞全焊上即可,若是不知道的话,便会一筹莫展。

任务二:拆除定时炸弹。一共 8 组,每组 3 个共 24 个炸弹,同色外壳和内波的炸弹为一组。波形一共有两种,只有海豚和焊接机可以改变它,直至改出正确的组合,内波便消失了,这组炸弹便算拆除完毕。这一关有相当的难度,限时很紧,因此应不惜海豚保证速度;另一个麻烦是不易找全炸弹,这时不妨往右上角去找找看……

任务三:拆除反应堆核心。这是一个多兵种联合大作战的难关。首先用海豚到右上方将一个开关打开,这个开关启动了一个水轮机。之后借水轮机之力迅速冲过自动门,到上方将自动门开关关闭,这时返回,将水轮机关掉

(这一步千万不可忘,否则就完蛋了。)回到母艇,派出焊接车将门内多处漏油管道一一焊好。之后返回母艇,派出海豚到竖井最底端可发现立柱变成活动的了。小心通过,别被压死,内部又可找到一个开关,拨动后返回。派出螃蟹,下到底部后应先找到一个充满蓝色液体的池子,进去泡一下会镀上一层防辐射膜,这样就不会受核辐射的伤害了。然后可放心进入反应堆内部,将核物体运回,返回途中当心被铁柱压死!要提醒的是水门内有两个开关大可不必扳动它,否则其结果不可预料。

过关版是用海豚限时游过曲折的洞穴,不要被限时吓倒,小心一点,慢一点也不要紧,拐弯处只要远离水雷就不会把它吸过来。

**第三关**

任务一:破坏弹药库。不限时的版面,只要消灭全部敌人,即可将门打开,炸毁最后一桶炸药。

任务二:炸毁敌基地,限时版,必须在总部发令时立即进入,否则会浪费许多时间。因此建议先不打,记住任务位置后重新来。共有6枚炸弹在基地内,必须用螃蟹才能搬运,且必须将一个门内的敌人全部干掉后下一个门才会开。唯一的方法是用鲨鱼消灭敌人,再用螃蟹将炸弹拖至大厅正中央,速度务必要快。

任务三:排除沉船中的炸弹。限时版,但时间很充裕。只有焊接车才能耐深海的压力,别的一概会受不了。定时炸弹很好找,但要用正确的方法和按正确的顺序才能将连接炸弹的三根电线切断,顺序错的话会引起大爆炸触发地震,那就全完了。正确的顺序左、右、中;方法:左侧的沿下方左、右(先左后右)分叉用焊头慢慢移到结点处;右边和中间的沿上方慢慢往回移动。

任务四:摧毁敌基地。任务越来越富攻击性了,不知玩友有什么预感没有?不限时任务,很可以轻松一下了。

任务五:炸敌物资。同样不限时,用鲨鱼打,寻找物资桶并炸毁,类似第一关任务二。

**FINAL MISSION**!经过两个轻松的任务后,终于要决战了,这个令人绞尽脑汁的游戏马上就要打穿了,真激动啊!这一关并不难,只要消灭全部敌人,BOSS就会出现,关底又大又难看,但极为灵活,在空旷处你决不会是它的对手!只要退回后边的窄道内,这家伙就"英雄无用武之地"了,用快艇的追踪球骑在它的上面可轻易干掉它!……OK!长出一口气。

**CONGRATULATIONS!**

终于通关了,各项任务都完成了(其中还包括……哈哈,喜形于色,一旁的人好象在说:你好象很高兴的样子!)仔细回味一下,初玩时,感觉此节目音乐一般,图象灰暗,操纵起来难得很,实在不太想玩。但作为闯关族就一定要打穿它,(怎么样,很象遇难而上的勇士吧!其实是迫于某种压力……)。玩了一会儿,就被此游戏精巧的构思和出色的3D效果而惊叹,继而会因解开一个个百思不解的谜而欢呼雀跃,心中充满成就感,欲罢不能了。

此节目为密码接续,而且有一项很方便的设定,即当GAME OVER之后,只要不关机,选择Password时,电脑会自动帮你输入最新的密码。可以省去很多时间。为了方便玩友现提供一些密码,仅供参考。

bf7nbmkxqbc3

vx4m-w5wornk

777vwds68d1f

4h30kkq6qfth

drcx3dqqgxf3

cq50φ6mrxvkc

**责任编辑:PINSER**




**友联 GAME 中心**

**价低!! 特价新登场 质佳!!**

次世代:土星(带节目)3850元 PS(带节目)3850元
3DO(带节目)2650元
SNK一机皇(带节目)3480元

超任:(美版原装)950元 (日版原装)1050元
博士七代(32M)1950元 龙Ⅱ(34M)1700元
博士六代(16M)1500元 UFO(34M)1850元

世嘉:Ⅰ型(台产)570元 世嘉MJ机680元(送卡)
Ⅱ型(台产)630元 (日产)880元(送卡)

GB机:(白壳机)420元 (彩壳机)480元

另备有各种次世次机游戏光碟,所有超任游戏节目(节目磁碟每片5元,邮购最少10片),二百多种世嘉卡带,各种GB卡带及PC游戏节目二千多个,所有游戏机、卡带、现货供应。想邮购、批发的朋友请来电、来人、来函询问。

联系地址:湖南省长沙市教育街市场4-5号
(友联GAME中心)
电话:0731-4427424 联系人:徐凛 邮编:410005

**你想知道所有电子游戏的目录和内容简介吗？**
**你想知道日本厂商正式公布的游戏秘技吗？**
**你想知道所有游戏的好坏吗？**

# 600 页 大型实用工具书《秘技宝典》将于十一月中旬出版

秘技又称秘密技，为笨人、懒人、拙人、菜鸟所设。天下有笨人、懒人、拙人、菜鸟则必有秘技。输入几个密码，或超强，或不死，或直观结局画面，事半功倍，何乐而不为！故聪敏者、高段者偶一为之，虽不雅亦不必为耻。

秘技，天下之公器！但数量庞大，访求不易。称"宝典"者，以其权威也。本书收录日本"任天堂通信"，"世嘉迷"，"PLAYSTATION"等杂志公布的自八三年七月至九五年五月底共十二年间主要机种的所有游戏和所有秘技(PC-E 系列除外)。计：

| | | | |
|---|---|---|---|
| SFC | (超级任天堂) | 1007 部游戏 | 2104 条秘技 |
| FC | (任天堂) | 1240 部游戏 | 1475 条秘技 |
| GAMEBOY | (任天堂手掌机) | 568 部游戏 | 539 条秘技 |
| MD | (世嘉五代) | 535 部游戏 | 733 条秘技 |
| GAMEGEAR | (世嘉手掌机) | 174 部游戏 | 74 条秘技 |
| SATURN | (世嘉土星) | 32 部游戏 | 47 条秘技 |
| PLAYSTATION | (索尼游戏工作站) | 42 部游戏 | 92 条秘技 |
| 3DO | (松下 3DO) | 136 部游戏 | 45 条秘技 |
| NEO·GEO | (机皇至奥) | 69 部游戏 | 35 条秘技 |
| | | **全部共 3793 部游戏** | **5180 条秘技** |

## 从第一部游戏到今年六月的所有游戏全部收录！

哇，实在惊人！

每部游戏下包括：1、制作厂商　2、出版日期　3、游戏类型　4、游戏介绍　5、综合评分(包括：角色、音乐、销量、操作性、热衷度、剧本、总分等)　6、秘技

## 所有厂商正式公布的游戏秘技一网打尽！

哇！这么权威！

本书由《电子游戏软件》杂志社编辑，北京科学技术出版社出版，十一月中旬面向全国发行，**平装本零售价每套 22 元(上下册)，豪华精装本每本 27 元。**

## 酬谢玩友，再次实行 8 折优惠

为酬谢长期支持我们和购书不便(和缺钱)的玩友，本刊对 11 月 20 日前邮购的读者实行 8 折优惠，平装本每套 17.60 元。另加挂号费 1 元，共计 18.60 元(不收邮费)。精装本每本 21.60 元，加挂号费 22.60 元。

**邮购办法**：1、将邮购款(订购数量不限)通过邮局寄至本刊(北京东城区沙井胡同 15 号《电子游戏软件》杂志社，邮编 100009)；2、请在附言栏写明"宝典"及册数。3、字迹要工整易认；4、优惠截止日期：11 月 30 日(邮戳为准)。

另：对上万名邮购《典藏本》的读者再致谢意。

**实用—收藏　双重价值。**
**局外人无用　闯关族必备！！　局外人"天书"　闯关族"宝典"！！**

# 申城街机大扫描

特约撰稿人:叶 伟

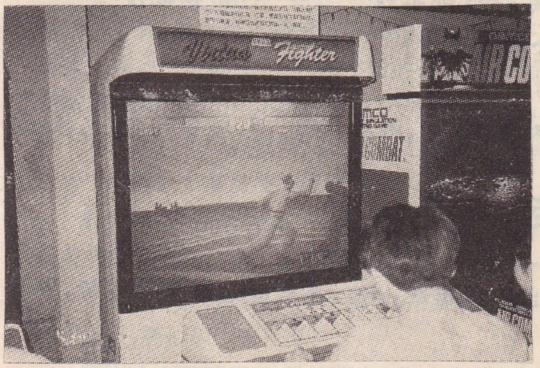
如果把街机的玩家比做朝圣者,那么,申城将毫无疑问地成为麦加。据此间人士的统计,在中国大陆,象上海这样繁荣的街机文化市场,大概还没有第二家。

她是当之无愧的。

这之中当然有不少值得各阶层深思的问题,但是在对申城街机文化的内涵做透析之前,还是让我们先看看她的现状吧。

据不完全统计,上海目前拥有各类豪华游戏房十三家以上。由于此类游戏房均属中外合资性质,规模较大,因此在机型、机种上都大大超出了中国大陆的同期水平,有一些甚至与海外同步。笔者在此略做介绍。

**世嘉公司**




▲VR战士

1. VR战士系列:说到街机,首当其冲的当然是世嘉;说到世嘉,首当其冲的当然是VR战士Ⅱ。这个游戏无论是画面还是动作,都已经无可挑剔。其中LION的螳螂拳和舜帝的醉拳,一旦施展开来,不但赏心悦目,令人大快朵头(请恕笔者用词不当),而且威力无比。这个节目充分显示了世嘉MODEL2基板的水平,是新一代对战游戏的巅峰之作。

申城的"VR战士Ⅱ",最早由上海NAMCO公司引进,现在共有五台,其中四台为台式机,一台为50吋液晶投影。在此之前的94年初,"VR战士"亦曾在上海红极一时。投币率始终高居榜首。




▲世嘉拉力赛(四台联机)

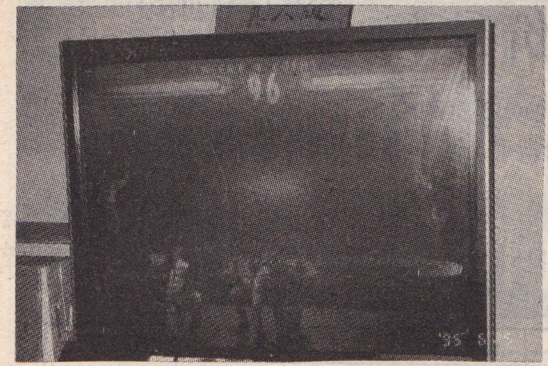
2. 世嘉拉力车赛:SEGA RALLY是世嘉的AM3在95年日本AOU展上刚刚推出的新游戏,使用的也是MODEL2基板。画面的效果绝对逼真,CG水平一流,与AM2的VR战士Ⅱ相比有过之而无不及,唯一遗憾的是速度感不够。在上海登场的是四台联机的豪华型,相当的过瘾。

3. 美国飞车:DAYDONA USA是AM2在94年制作的赛车游戏,曾移植至土星。该游戏速度感非常出色,而且有壮丽的飞车镜头,相当刺激。该游戏上海目前较普及,大多数都是50英寸投影豪华型的。

**CAPCOM公司**

4. 电影版街霸:CAPCOM的"本命马",曾经是格斗界王牌的巨作。这个电影版街霸是根据94年美国电影"街头霸王"(尚格云顿主演)改编的,采用电影实写场面与特技画面结合的手法制作。游戏中的登场人物有13个,根据原16人街霸的角色,删去了T·Hawk等4人,增加了电影中的战场指挥泽田谦也。曾经在"X"版街霸中出现的"超必杀技",在此处增加到了两种,但效果反而没有原来辉煌。

与所有的扫描版游戏相同,这个"街霸"也没有逃脱画面粗糙,游戏性差的缺点。虽然电影非常轰动,但这个"电影街霸"的游戏却实在令人不



电影街霸(50吋液晶屏)(黑乎乎)

敢恭维，让人颇为失望。

“电影版街霸”在上海是50英寸的投影画面，但很可惜，太弱的光线使笔者无法拍到清晰的照片，只有请读者见谅了。

5　僵尸系列：CAPCOM在“街霸”之后，制作了新的系列——VAMPERE，其中最为精彩的是今年2月刚刚推出的“VAMPERE HUNTER”(僵尸猎手)。这个系列承袭了“街霸”特有的严密性，在拆招、破招方面有了更长足的进步，画面也相当出色。施展必杀技、超必杀技时，场面非常华丽，而且具有磅礴的气势。与CAPCOM的另一个类似作品“X—MAN”相比，显然更受玩家的青睐。

“僵尸”系列在上海非常普遍，个中高手也比比皆是，有不少日本玩家甚至都栽在他们手里。

**NAMCO公司**



▼VR战士Ⅱ(台式)

6　铁拳：TEKKEN是NAMCO用来对抗世嘉“VR战士”的一记“铁拳”。画面的出色是不用说的，角色的造型也非常出色，94年夏出现在上海市场时，曾一度抢走了“VF”的风头。

但是“铁拳”的缺点比较明显，一是动作太少，而且无论男女都是力量型的选手，罕有技巧性；二是动作的难度大，攻击由于要分左、右不同的键而显得过难。三是角色的动作显得僵硬。不过无论如何，它在街机中的地位是不可缺少的。




▼左至右：饿狼传说3、铁拳

7　电光车手系列：RAGE RACER是NAMCO用来对抗世嘉的又一作品，矛头是“美国飞车”，该系列使用“系统22”基板，与世嘉的“系统32”类似，但画面更加细腻，质感和速度感也很出色，只是不象“美国飞车”有粗旷的场景和激烈的飞车镜头，但亦属佳作。

上海现在较多的是“电光车手2”，该作品实际于原作完全相同，只是多了一个反光镜。

**其他公司：**

其他的机种还有很多，比如SNK的“饿狼传说3”、世嘉的“VR射手”、“VR警察”等等。究竟是什么导致了申城街机市场的大繁荣??


# 小松泓越GAME

游戏★天堂★游戏

本店以广交朋友为宗旨
竭诚为广大玩友服务

★各种16位机
★各种次世代机及周边设备
★大量软件
★办理收购旧卡、分期付款业务
★办理租换、邮购业务、价格优惠

地址：北京市海淀区甘家口增光路24号
电话：(010)8422664　寻呼：6161166呼7991
邮编：100037　联系人：胡浩泓

# 北京万和游戏一族邮购价目表

## 面向全国的购卡、换卡

1. 凡在本店购机者均可赠卡一盘。台湾主板世嘉五代Ⅰ型机 790 元，世嘉五代Ⅱ型机 890 元，全部 100%兼容，下列表中画★号卡，均为赠卡，未画★号卡，可按卡价减 100 元加机价即可。例：16 人街霸 280 元，购机赠卡为 790＋180(280－100)＝970 元(依此类推)

2. 开设换卡业务，全国各地玩友，只要在我店购卡，今后即可凭本店发票进行换卡。例：购"饿狼传说"150 元换"狮王"160 元补差价 10 元，手续费 16 元(160×10%)计 26 元(邮资另付)。以后我们每月向您寄送一份最新节目单，供你换卡选择用。

| | 世嘉卡 | 价格(元) | 世嘉卡 | 价格(元) | 世嘉卡 | 价格(元) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| FGT<br>格斗 | 16 人街霸(40M)<br>★12 人街霸(24M)<br>★饿狼传说Ⅱ<br>★武士魂Ⅱ<br>16 人街霸(原装) | 280<br>130<br>140<br>90<br>240 | 真人快打(原装)Ⅱ<br>真人快打Ⅱ<br>★龙虎拳<br>幽游白书Ⅱ | 170<br>160<br>110<br>160 | ★七龙珠武斗传<br>李小龙Ⅱ<br>★世界英雄<br>侍魂 | 120<br>120<br>110<br>170 |
| RPG<br>角色<br>扮演 | 光明力量Ⅱ(原)<br>新创世纪(原)<br>战斗传说(原)<br>亚瑟传说(全中文) | 300<br>280<br>310<br>240 | 光之继承者<br>梦幻摸拟战Ⅱ<br>太阁立志传<br>悟空外传(全中文) | 270<br>170<br>360<br>190 | 梦幻之星Ⅳ<br>皇室血裔<br>石中剑 | 270<br>190<br>220 |
| SLG<br>战略<br>摸拟 | 大航海时代Ⅱ<br>★太平记(原)<br>大战略Ⅱ | 320<br>85<br>160 | 欧陆战线<br>提督的决断<br>★圣骑士战记(原) | 200<br>180<br>120 | ★三国志Ⅰ<br>三国志Ⅰ＋Ⅱ<br>三国志Ⅲ＋大战略<br>三国Ⅲ | 125<br>185<br>220<br>180 |
| RAC<br>赛车 | ★Out runners 赛车<br>★印地赛车 | 110<br>110 | ★机车Ⅱ<br>★机车王Ⅲ | 100<br>110 | ★川崎赛车<br>★F1 赛车 | 90<br>100 |
| ACT<br>动作 | 格斗四人组<br>狮子王<br>★丛林冒险Ⅰ<br>丛林冒险Ⅱ<br>轰天雷 | 160<br>160<br>110<br>135<br>170 | ★阿拉丁神灯<br>★侏罗记Ⅱ<br>★音速索尼克Ⅳ<br>★变形侠医 | 130<br>120<br>130<br>120 | ★索尼克Ⅲ<br>★海豚Ⅱ<br>海豚Ⅲ<br>大吟酿 | 100<br>110<br>135<br>100 |
| PUZ<br>智力 | F15 战机<br>F22 战机 | 150<br>150 | 台湾大亨<br>民国问答 | 240<br>240 | 米格－29 | 100 |
| SHT<br>射击 | 终极战役<br>魔界厅兵<br>灰狼直升机<br>★真实谎言 | 145<br>160<br>175<br>130 | 警匪克星Ⅰ<br>★魂斗罗<br>★异形战士<br>红色战区 | 150<br>110<br>110<br>140 | 空牙Ⅲ<br>★雷鸟Ⅳ<br>★联合大作战<br>★雷电传说(街机版) | 140<br>100<br>100<br>100 |
| SPG<br>体育 | 95NBAⅡ<br>NBAJAM(原) | 130<br>120 | 95FIFA 足球<br>★94FIFA 足球 | 120<br>120 | ★戴维斯网球<br>真实拳击(32M) | 70<br>220 |
| TAB<br>桌面 | ★究极麻将Ⅰ<br>究极麻将Ⅱ | 95<br>160 | 财城<br>16 张麻将 | 95<br>170 | 四川省麻将<br>梦幻水果盘 | 180<br>160 |

| | 机 种 | 单 价 |
|---|---|---|
| 世嘉五代机 | 日本原装世嘉五代Ⅱ型 MEGA DREVE2(PAL－D 制) | 1050 |
| | 日本原装世嘉五代Ⅱ型 MEGA DREVE2(NTSC 制) | 930 |
| | 日本原装世嘉五代 MEGA JET(NTSC 制) | 780 |
| | 日本原装世嘉光盘机 MEGA－CD ROM PAL 制赠光盘一张 | 1550 |
| | 世嘉Ⅱ型 6 键手柄 ABC－XYZ | 50 |
| | 世嘉光电枪(赠枪一盘) | 260 |

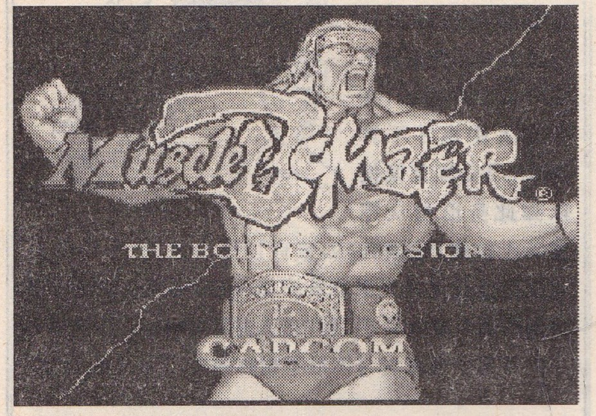
## 万和二手货市场启示：

1. 北京第一家《电子游戏软件》指定正规二手货市场
2. 具有最新、最全的二手货信息
3. 为买方卖方提供免费的交易场所
4. 如您需要长期二手货信息，您只要每月交纳三十元印制费(全年计 300 元)，即可进入我们的优先顾客考虑档案(入网)，我们将每星期最少一次优先将最新的二手货手册寄发给您(快件)，使您做最快选择。
5. 对入网的顾客购买的二手机卡负责长期维修，换卡业务。

**地址：北京市东城区美术馆后街 39 号万和公司游戏部 100010**

**联系人：陈晖 李维春 电话(010)4073697**

# 用强韧的体魄 和钢铁般肌肉 战斗的男儿们




# 摔角霸王

## 人物资料检索

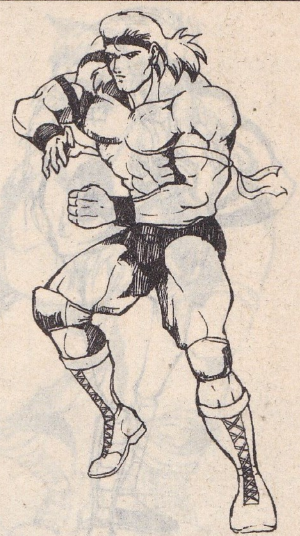
文/GOGO 图/Z·L·D

厂商 CAPCOM 类型 ACT

机种 ARC/SFC/MD

"摔角霸王"英文原名 MUSCLE BOMBER,时至今日已是街机一族及对战发烧友们极为熟悉的名字。这个节目既不同于 SFⅡ 那样的异种格斗技对战节目,也有别于"WWF"等摔角节目,而是有着 CAPCOM 独特风格的一部作品,尤其是原哲夫笔下性格鲜明的各位角色更让人看过一次便难以忘怀,但究竟朋友们对这些强壮的斗士了解多少呢?相信有兴趣的人不在少数。好,这次我们就来看一看他们各自的详细资料!

### "红狮子"萨拉佐夫 ZALAZOF



出身地:俄罗斯莫斯科

身高:192CM

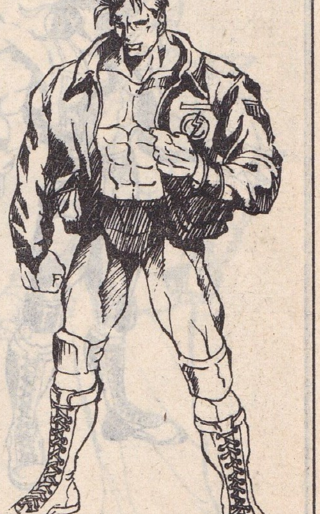
体重:120KG

年龄:25 岁

喜爱的食物:肉汤

这位英俊的俄罗斯青年是可以看作本节目主角的人物。他自小接受摔角训练,并对这项运动抱有极为认真和热诚的态度。目前作为 CAPCOM 摔角联盟(简称 CWA)中最受瞩目的新星,他十分珍视这一荣誉。其比赛时一身红色装束,是受到一位他所崇拜而现已离开摔角界向异种格斗技挑战的本国前辈人物影响(桑吉尔夫?),也因此而得"红狮子"之名。现在萨拉佐夫正想着像那人一样,有朝一日无敌于摔角界,进而向其它格斗界的选手挑战。

### "野马"柯特 COLT



出身地:美国佛罗里达

身高:192CM

体重:125KG

年龄:25 岁

喜爱的食物:爆米花

与萨拉佐夫一起接受培训,因而在角斗中使用相同的技巧。与萨拉佐夫既是好友又是好对手,两人的关系及如此相似的设定有若"SF"中的隆和肯。相对于萨拉佐夫,柯特在性格上要好斗一些,也因此实践经验高于他的朋友,并且他将自己所学的技巧作了改进,使各种摔技威力稍低而性能更好。柯特的作战表上即便强敌环伺仍鲜有败绩,有"赛场的幸运儿"之称。但其实全应归功于他那即使愤怒时也能够保持清醒的头脑。

### “舞者”博度 BUDO



出身地:日本
身高:182CM
体重:100KG
年龄:22 岁
喜爱的食物:名古屋小吃

无论从他平时的举手投足,还是出场时的 BGM,都能感受到浓厚的东洋气息。的确,红色披发、颜面涂白,一副日本歌舞伎造型。走上斗场的博度,虽然年纪轻轻却非常重视其祖国的传统文化。他的体格作为一名摔角手并不突出,但经过刻苦锻炼,拳打脚踢的强劲力度使他毫不逊于其余的选手,而他攻击那独特优雅的姿态更使他成为人们注目的焦点。

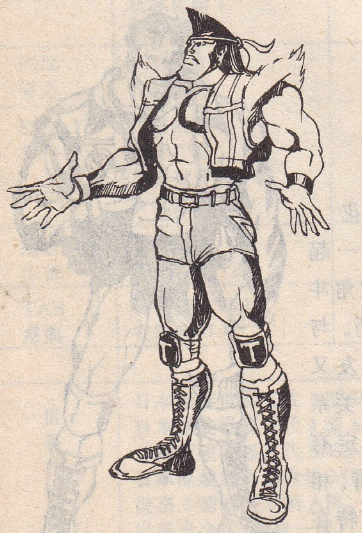
### “杀人蜂”史汀克 STINGER



出身地:墨西哥
身高:168CM
体重:74KG
年龄:26 岁
喜爱的食物:牛肉丸

杀人蜂象征着什么?细小、迅捷、准确、毒辣!史汀克有如此美名,正是因为他在赛场上时具备着以上一切特征!不足一米七的身长,在普通人中也并不算高大,而史汀克偏偏以如此身形与众摔角斗士抗衡,皆因其超高速度及灵活身手弥补一切不足,这两点正是多数摔角手所欠缺的。况且许多人并不知道,史汀克那细小的身躯中蕴藏着与体形不相称的攻击力及耐受力。

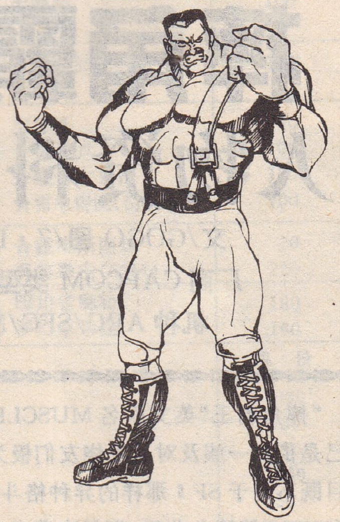
### “末日巨人”泰坦 TITAN



出身地:英国
身高:236CM
体重:196KG
年龄:25 岁
喜爱的食物:红茶

无论把他放在摔角手、NBA 队员或大力士中,泰坦都足够称为一个巨人。普通的战士看到他的身形就会丧失一半的斗志;从那无与伦比的块头就可想像其恐怖的力量。事实上也是如此,他的力量就像是无限一般很少露出疲态。此外,泰坦的头脑稍微简单一点,动作敏捷度及对于事物的反应力也较别人差,但恰恰因此,他无论在锻炼时还是比赛时都有着让人吃惊的执着,这也算是他的可敬之处吧。

### “市长”哈格 HAGGER



出身地:美国纽约
身高:202CM
体重:140KG
年龄:40 岁
喜爱的食物:咖喱饭

“市长”仅是他的外号吧?因为从没听说过一位市长去参加摔角大赛的!但这位哈格大叔偏偏正是一位货真价实的市长。在“FINAL FIGHT”一役锉败恶党 MAD GEAR 后,不服老的他又踏上了摔角手的决斗场,准备在这里施展他最拿手的螺旋打桩,让全世界知道他不输给那些小伙子们。论街头实战的经验,该没有人能和他相比吧。

## "公羊"谢普 SHEEP



出身地:意大利
身高:199CM
体重:163KG
年龄:33岁
喜爱的食物:牛肉

怪力无比,神勇无双,自CWA的盟主,被称为最强的奥尔迪克引退后,谢普便坐上了联盟第一把交椅。性格暴躁的他年轻时曾是拳击手,因此出拳时有着凶狠的力道和骇人的速度。谢普很喜欢讲排场,每次出现在公众面前时总要头戴样子吓人的巨大山羊头盔,并身着华丽的局部防具。

## "巨无霸"加米拉 KIMALA



出身地:美国伊利诺州
身高:200CM
体重:200KG
年龄:30岁
喜爱的食物:酒类

身体如同一个圆球的大胖子,但他周围没有人敢对此发出半声窃笑,因为加米拉不仅强大而且又狂暴又残忍!他隶属于与CWA对立的一个黑道摔角联盟BWA,其实力不在CWA任何成员之下,而且在比赛中还经常会喷出毒雾进行攻击,要对付他非常麻烦,加上他那嗜血成性的比赛作风及蛮不讲理的脾气,使他在摔角界名声和人缘都很差。

## "野性之男"科姆斯 COMES



出身地:多米尼加圣多明哥
身高:198CM
体重:150KG
年龄:23岁
喜爱的食物:烤鸡

从小在深山老林中,与野兽一起过着人猿泰山般的生活,直到CWA的一位教练发现并将他带到大都市参加比赛。凭借他野性的能量而连连获胜很快便名震四方,而且以一身发达的肌肉及狂放的作风赢得了大批拥趸。的确他的造型很有魅力,不过科姆斯很少与人交流,因为他惯于同野兽相处而在自己思想语言表达上较为吃力。但科姆斯对于比赛是非常认真的,那种态度终于令他得到了所有人的认同。

## "闪电杀手"阿斯特 ASTRO

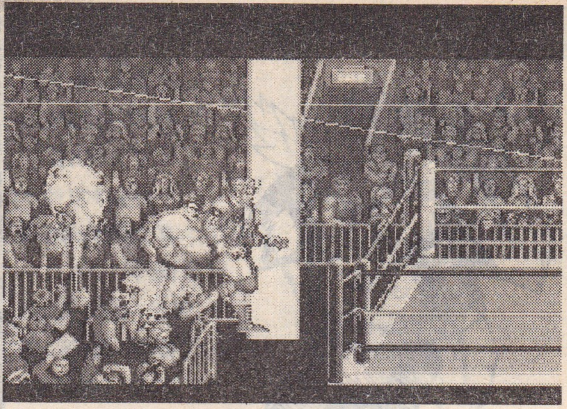


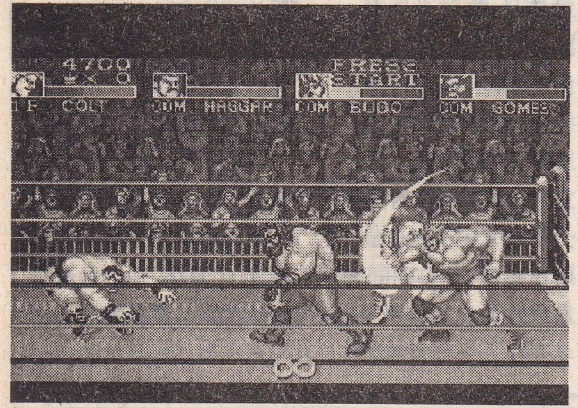
身高:188CM
体重:105KG
(其余一切不明)

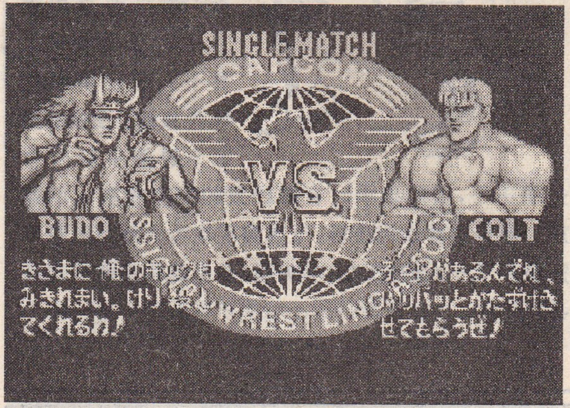
BWA的盟主,戴着头盔的神秘人物,只知是男性,其它如年龄、国籍都没有任何人知道。看身形怎么也无法让人相信他会是摔角界的暗黑王者,但就连加米拉也对他毕恭毕敬却是事实。见过他作战的人都会同意;这个人的本领绝非"强悍"、"厉害"之类的词能够形容,简直如同鬼神之技!他很少抛头露面,这次出现据说是为了引得CWA的盟主奥尔迪克复出,并与之较量一番。

行了!OK!角色介绍结束了，读到本文的你是否对此节目有了进一步了解，并有了进一层兴趣呢?噢，对了，最后两人:加米拉及阿斯特仅在对战及 2 对 2 模式可选择，也许你愿意用这两人去打倒 CWA 的斗士? 那就去吧，Let's FIGHT!

责任编辑:KING






直销

# GAME 俱乐部

上海曾氏

批发价零售

特讯

本俱乐部即将举办首届电玩比赛(侍魂杯)，请各位会员及玩友相互转告，详情请来人来电垂询。

☆闯关问答，玩友交谊，二手货市场，电话预订

☆您看见的我们都有，您需要的我们提供!

☆所有中档机，次世代机，各种 8 位，16 位学习机，上千余种软件以批发价直销，电话预订，送货上门

热线电话:021－5337491 曾先生 中文机:2581600－1726

别处比价格

此处来购买

上海曾氏实业有限公司杨浦分公司 GAME 俱乐部

地址:上海市杨浦区靖宇中路 2 号 邮编:200093

公交:77、103、212、118、115、220 均可抵达

连锁专柜

△上海太平洋商行(溧阳路 979 号)

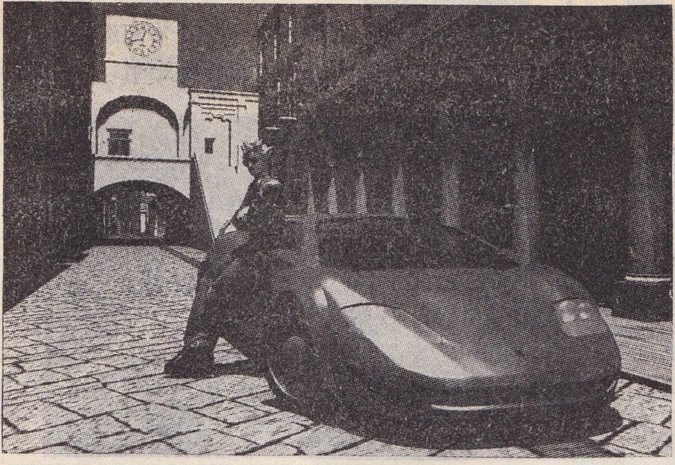
公交:55、47、100、123、61

△上海金鹏商行(邯郸路 483 号)

公交:99、139、507、102、512、812

零售

批发



# ROAD TO WHERE 电脑游戏走向何方

## ——日本游戏界三大会社社长会谈录

短短一年之间，由于 486CPU 及 CD－ROM 的普及，再加上次世代游戏机粉墨登场，今后电脑游戏的走向将是如何？是穷途末路还是前景辉煌?！让我们听听日本电脑游戏界三大巨头——ARTDINK 公司永滨达郎社长、光荣公司襟川阳一社长、FALCOM 公司加藤正幸社长的感想吧。




▲电脑何时能达到 SS 的“VR2”的效果

**影像技术的进步意味着……**

·**永滨**：去年年底上市的 SEGA SATURN(SS)和 PLAY STATION(PS)等等次世代游戏机图形处理能力相当强悍，以往在电脑上要拼命克服的技术问题，在次世代机上可轻易实现，这对开发及技术人员来说无疑更具吸引力。

·**襟川**：是的，我们在 3DO 上，已经做了许多游戏的移植，而且直接扫描真实影像并用 3D 技术来满足玩家多方面的需求。除了绘画能力增强之外，数值运算速度也大幅上扬，以前 300 名武将在一回合的思考需 25 秒，而现在只要数秒即可，如此一来，以后我们就可以考虑设计更高能力的人工智能了，我觉得次世代机的出现对图形及人工智能而言都极具意义。

·**永滨**：这个我同意，我们最近也开发了 PS 的软体，它在图像处理能力上的优异性，完全克服了以往硬体方面的缺陷，没有以前那种画面处理不来的窘态。所以这项技术的研究突破是相当了不起的，特别是在动画及多边型贴图上的表现更是出色。不过我们也曾思考过，游戏是不是一定需要这些功能？要如何应用？玩家喜欢吗？玩家真正想要什么？

·**加藤**：永滨先生提到的问题，我颇有同感，许多大量应用真实影像扫描制作的软体，在刚上市时曾造成轰动，还会非常珍惜地在众人手中相互交流，等到实际进入时才发现所显现出来的影像颗粒十分粗糙，还不如直接看录像带，到最后便连想在电脑上播放的欲望也没有了。往后的电脑游戏应在内容及剧情上多下功夫。

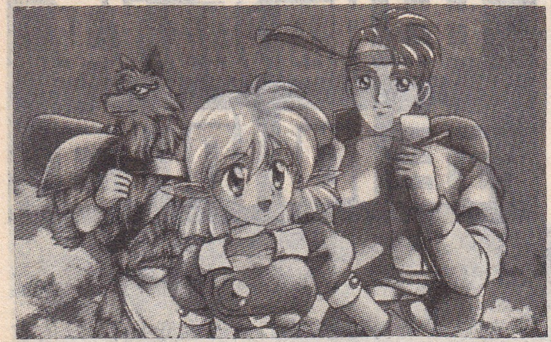



▲PS 的《铁拳 2》比起电脑格斗游戏如何

·**永滨**：对啊，只是一味在追求眩目的画面可说是不智的，次世代游戏机在绘画能力上远超过电脑，若拼命要在电脑上做一些无法负荷的图形的话，可说是一种极其危险的作法。我们应该就电脑本身的特性，来考虑设计软件才对。

·**襟川**：有了强大绘图能力的硬件后，对于想制作一

个好游戏而言,当然是好事,不过一定要考虑制作的软件适不适合上面的机种,譬如在电脑上做真人影像可能不见得讨好,但在次世代机上就可在图形上大作文章了。不过电脑本身仍然有它的优点存在,拿硬盘来说,就是一个相当具优势的设备,和一般游戏机在存取进度的情况有很大的不同,比较不会令玩家头痛。

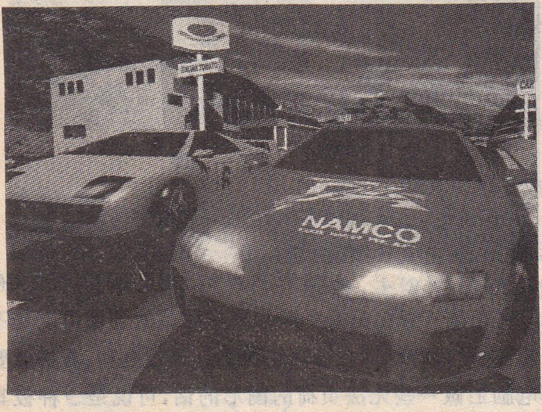


▲电脑游戏的精彩画面

**CD—ROM 的出现和普及带来……**

· **永滨**:目前程序大小动不动就超过磁盘所能提供的最大空间,因此大的容量 CD—ROM 展现了无比的魅力,如果原程序做了 10 张、20 张磁盘的大小时,只要想到安装时的麻烦就让人手脚发冷,而且磁片数增加的话,在复制过程中必然会提高它的故障率。

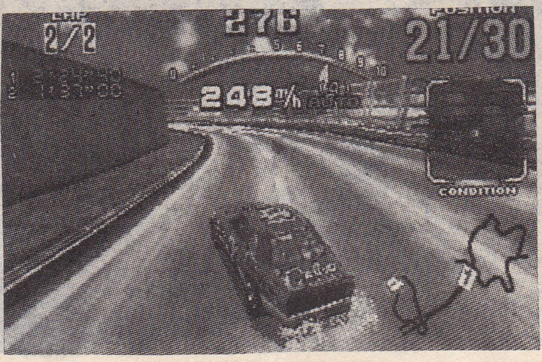
· **加藤**:站在软件制作的立场上,普及率是非常重要的考虑因素,如果没有六、七成以上的普及率,这件商品的销售肯定非常辛苦,所以 CD—ROM 的普及必定导致光盘软件的迅速发展。我觉得在电脑上装上 CD—ROM 后,除了使用光盘软件以外,还要有其它影像周边的配合,优异的声音输出也是必须要考虑的,但就算全部周边都配齐了,这时就想把影像、音乐都灌入 CD—ROM,这样 CD—ROM 不是又不够用了吗?




▲次世代机的处理效果如何,玩家自然有数

· **襟川**:是的,从以前一张磁片 1MB 的容量到今天有 600MB 容量的 CD—ROM,究竟还会继续发展到多大,储存容量要到多少才会够用呢?

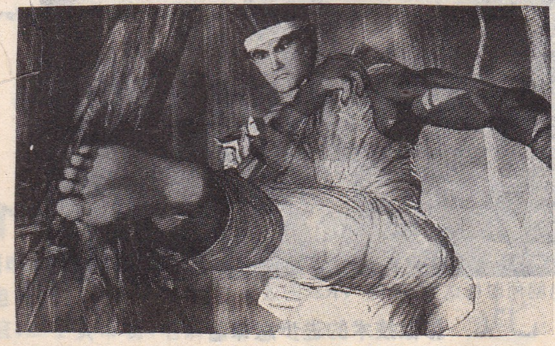
· **永滨**:不过 CD—ROM 确实是一个有超级容量的配备,基本上我觉得它的出现是有正面意义的。




▲次世代能否一统江湖?

· **襟川**:借 CD—ROM 的大容量支持,光盘游戏能呈现相当美丽的景象,而且在强力 CPU 的运作下,以多边形技术所描绘出来的 3D 物体也确实非常好,只不过在内容上却和 10 年前的游戏没什么两样。

· **加藤**:综观 CD 游戏的市场,明显欧美市场远大于日本市场,所以欧美的作品即使品质不高,也能够有一定的销售量,反观日本的市场就小得多了,我们不能开发只叫好不叫座的软件,和磁盘相比较 CD—ROM 的储存空间多了数百倍,也就是说必须要塞进更多的资料,于是开发费用必定惊人。



▲土星代表人物——结成晶会击碎电脑的美梦吗?

**开展新式的销售法**

· **加藤**:目前在市面上开展了一种名为 CD ON Demand 的销售方法,当消费者喜爱某一套游戏时,可先免费取得试玩版,如果觉得满意的话再向软件公司办理登记手续以得到一组解除保护的密码,然后就可用正式版了。这种作法我认为是能使 CD—ROM 更普及的新作法。

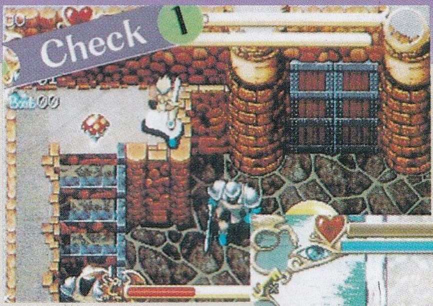
· **襟川**:我同意,事实上一个游戏从画面所看到的并不能代表它的全部,玩家从杂志上得知自己想要的游戏后,便会想去购买,但在购买的时候又因心中的怀疑而举棋不定,如果我们能让消费在真正开始这个游戏前,先享受到一部分游戏的乐趣,不是很好的作法吗?

**责任编辑**:H · Man、Phoenix Wing

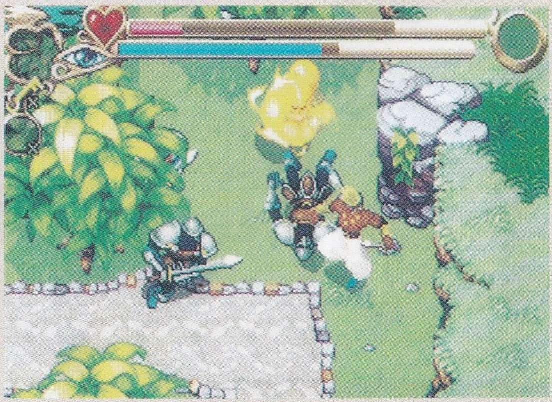


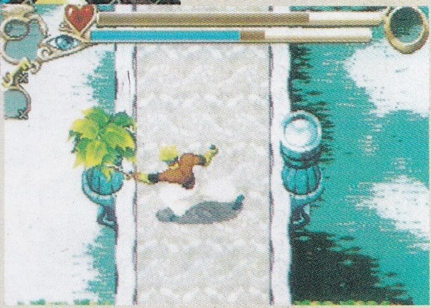
# 雷神传奇
## Legend Of Thor

### 《光之继承者》再战江湖




仍然要四处觅宝。





铁拳无敌！

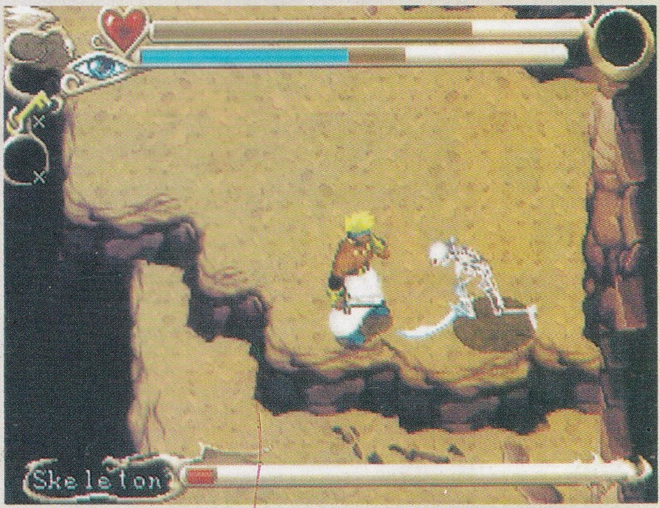
面对鬼怪毫无惧色。

| 机种 S·S | 厂商 SEGA |
|---|---|
| 类型 A·RPG | 媒体:CD－ROM |

还记得不久前世嘉的《雷神传说·光之继承者》吗？此款 RPG 之神话篇即将出现在土星的光环下了！

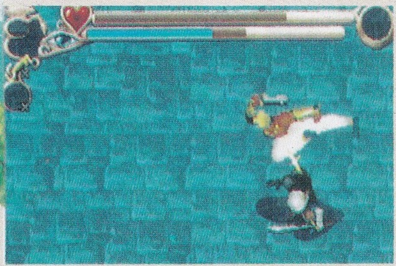
依然是努尔王子，依然是拯球世界！基本上继承了前作中的操作系统及精灵召唤系统，解谜的要素依旧存在，角色动作有大幅度改进，必杀技也有所增强〈升龙拳?!〉。另外共有六种精灵可供王子操作：水、影、火、绿、音、风，它们会使你如虎添翼，将敌人一网打尽，在精灵界自由翱翔！

让我们一起期待吧！




傲视妖魔的天之骄子。

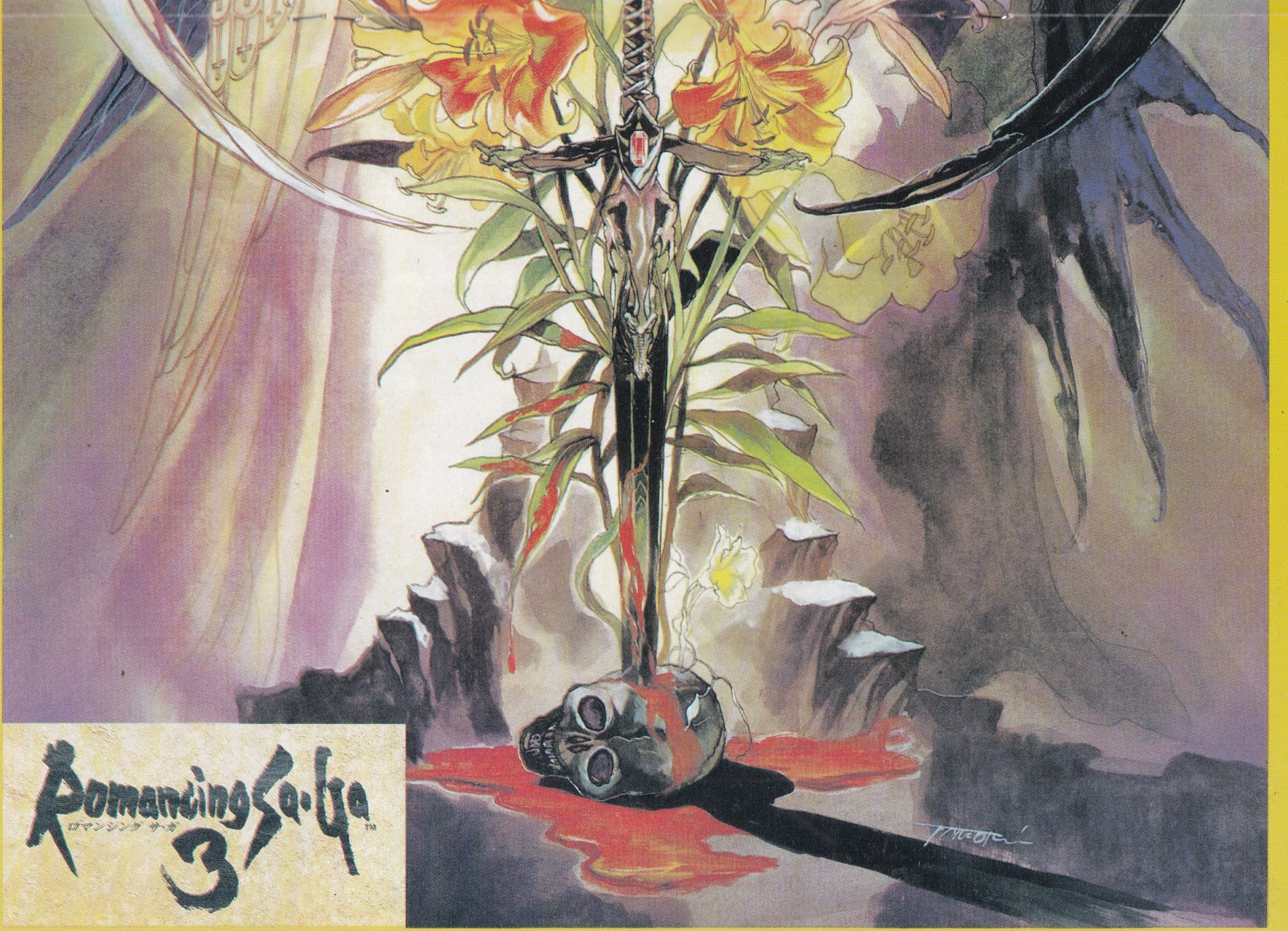






我跳，跳，跳踢！




Romancing SaGa 3
ロマンシング サガ




# 梦幻模拟战

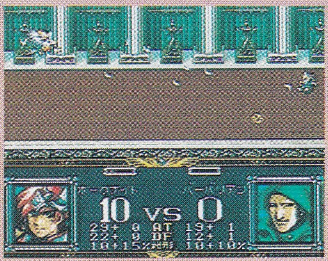
| | |
|---|---|
| 机种 SFC | 厂商 NCS |
| 类型 SLG | 容量 16M＋64KRAM |

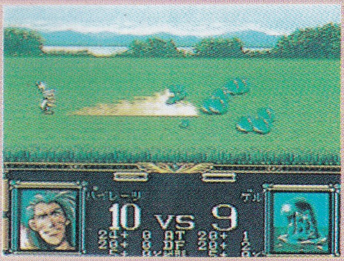
在 MD 上大受欢迎的究极 SLG 作品《梦幻模拟战 Ⅱ》，如今在 SFC 上登场了。游戏基本保持了原作的剧情及特点，同时也加入了新的玩法。

## SFC 版本有了新名字——《Der Langrisser》

同原作一样，打倒敌人之后会得到经验值，得到更多的经验值，利用 LEVEL UP 及职业的转换。每一关中的隐藏宝物、隐藏版面及兵种的相克性仍然存在。

战斗系统同 MD 版本一样



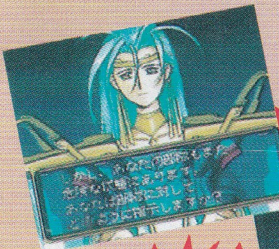




战斗画面的背景很细致。

## 具有新鲜感的多剧情模式！

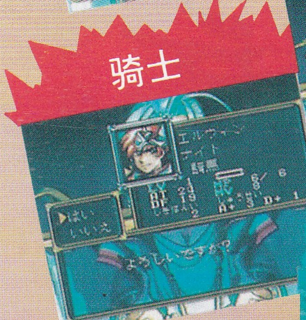
同原作不同的是，在剧情的进程中，满足了不同的条件，就会改变剧情的发展，而究竟让主角艾尔文站在哪一种立场上，就凭你的喜好而决定了。

游戏开始会让你选择主角的职业。





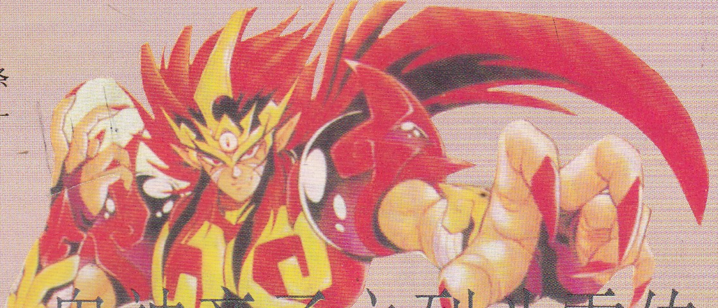

如选择魔法系在序盘中会很辛苦。




选择战士系职业的话，升级稍有困难。




独特的地图画面。



# 鬼神童子之烈斗雷传 ·ZENKI·

| | | | |
|---|---|---|---|
| 机种 SFC | 厂商 HUDSON | 类型 ACT | 容量 16M |

日本著名漫画杂志《少年跳跃》中的人气名作《鬼神童子》终于出现在游戏界了！日本最强的咒术师役小角及其子孙役小明与式神（守护神）鬼神前鬼与邪术师们的斗争开始了，GO！前鬼召还，金刚绝对归命！



极富漫画效果




左图：前鬼波动拳？
右图：一击毙命？

# 金秋之后是寒冬

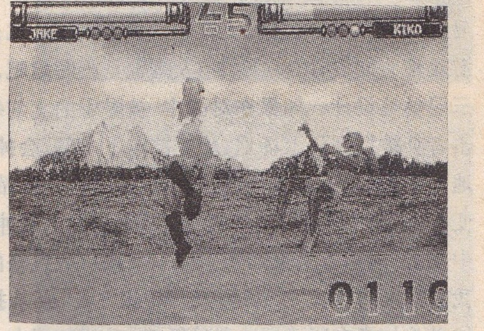
文/软体动物

十月深秋,金风飒爽,我软件动物四处奔走,不遗余力的为PC玩家收集最新消息。秋天应该是收获的季节,但内地的游戏真是少得用右手手指就能算的清。看着外界不断送来的新资料,本人心中有着无法形容的痛苦。好东西太多了,国内却无一代理,大家找游戏的盗版市场也几乎消声匿迹了。看来大家要和新游戏成为两条平行线,永无交叉点了。无耐,看看听听,过过干瘾吧!

首先,最被人议论的是智冠的《三国演义Ⅱ》(以下简称《三国Ⅱ》)了。早在五、六月份,就已传说上市了,甚至内地许多报纸上都刊出了邮购广告。但实际上《三国Ⅱ》因程式上的一些问题暂时搁浅了,大概要拖延到年底了。另据软体世界独家提供的消息,《三国Ⅱ》将会是二张CD,第一张是《三国Ⅱ》的游戏CD,第二张是智冠在内地实景拍摄的资料图片,如赤壁、官渡实景和武器、防具等等。看来《三国Ⅱ》正如广告上说的那样,好游戏值得等待。另有一令人高兴的消息,前一阵软体世界总裁王俊博先生来到了北京,本人有幸一见,得知软体世界将有意在内地发展。到那时,内地PC玩家的新时代将到来,大家也能买到包装精美的原版游戏了。

"《QUAKE》会把毁灭战士轰到十八层地狱去,和QUAKE比起来,毁灭战士将是个大烂游戏。QUAKE与DOOM之间的差距,将超越DOOM与WOLF 3D之间的进步成就。"这是DOOM的首席Coder在《QUAKE》还没动工之前夸下的海口。究竟QUAKE是怎样的呢。据最新资料来看,QUAKE是全方向360°的3D游戏。全方向360°大概玩过《DESCENT》的朋友应该不陌生。在QUAKE中,感觉将会更真实。比如主角从高处摔下,主角的视线会随着身体在空中的乱滚而不断的转动;或当主角被敌人击中的时候,视线也会因身体的后仰而仰望天空。在DOOM中,所有物体及怪物都是2D贴图构成的,QUAKE则采用多边形贴图使物体更具立体感。DOOM的网络对战是DOOM最吸引人的地方,那QUAKE会如何呢?传说可允许上百人对战,那将是空前的一副景象。有关QUAKE的消息只有这些了。另一个来自ID公司的新消息是《HERETIC》的续集《HERETIC Ⅱ》。在二代中,主角可以扮演法师、战士及牧师,因职业的不同,使用的武器法术也会不同,甚至冒险的过程也会不同。而且二代中除了可以飞翔外,还可以跳跃。不过别太高兴,瞎跳是会受伤甚至丧命的哟!另外据说《HERETIC Ⅱ》还会支持SVGA模式,画面将会更华丽,效果将会更惊人。

这、这、▶这不是升龙拳吗?




对战游戏是PC GAME中的弱者,论流畅度,论操作性,论音效都比不上TV GAME。尤其在VR对战大行其道的今天,PC由于硬件限制更显逊色。不过,前不久GTE公司推出的FX FIGHTER正明了在PC上玩VR对战游戏是可以的。尽管该游戏与《VR战士Ⅱ》比起来还有不少差距,但与《VR战士Ⅰ》相比,却有过之而无不及。《FX FIGHTER》共有8名战士,都是些外星怪异人仕,目的是通过战斗来保卫自己的星球。人物的操控方式与《VR战士》差不多,不会出招的人只要按《VR战士》的招式出法也可以打出连招。在PC上制作VR对战游戏必竟刚刚开始,而且硬件也有限制,不过我想再过个半年一年的,在PC上玩贴图细致的VR对战游戏是不成问题的。去年年底,MIRAGE公司发行了高解析对战游戏《RISE OF ROBOTS》(简称ROR),该游戏的画面在当时堪称一流。但《ROR》的操作性及游戏性都弱的可怜。MIRAGE公司吸取了一代的经验,目前正抓紧开发二代。二代人物增加到了十八人,且人物更具变化。估计这次铁甲战士们不会让大家失望了。另外,《ROR 2》的音乐由前"QUEEN"乐队的主音吉它手BRIAN MAY负责,喜爱摇滚乐的朋友也会一饱耳福。要说PC上最刺激最过瘾

▶看谁横!

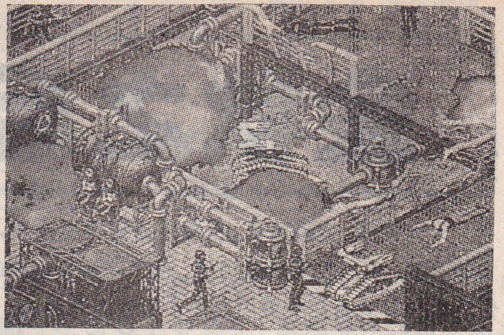


的对战游戏,就是《真人快打》(简称《MK》)了,在五月份

《MK Ⅱ》刚刚扫荡 PC 游戏界后，更令人热血沸腾的《MK Ⅲ》将会在年底再度入侵 PC 玩家的硬盘。《MK Ⅲ》的人物增加到了十四人，其中只有七人是《MK》一、二代中出现过的，其余都是新对手，有二代总头绍康的妻子 SINDEL，一、二代四臂怪的族人四臂怪女 SHEEVA，孪生机械兄弟等等，除人物招式，变化外，战斗系统也有了革新。首先是增加了连击系统，在对敌人一连串攻击后，屏幕会显示连击数及破坏对手生命百分比。现在许多游戏都有此设计，《MK Ⅲ》大概也是赶时髦吧。其次，是三层场地设计。如果在对战中，被对手的上勾拳击中，被击者会被打到楼上场地，反之被向下击倒，会掉到楼下场地。这也是开创了格斗游戏的先例。第三，是招式指令的变化。三代中新增了一个跑键，用来向敌人猛冲或躲开空中攻击。出招方式也加入了许多日式对战风格的指令，如我们常说的"搓""hāo"等等。除此之外，必杀技，特殊场地必杀技都有所不同。喜爱《MK》系列的朋友，耐心期待吧。

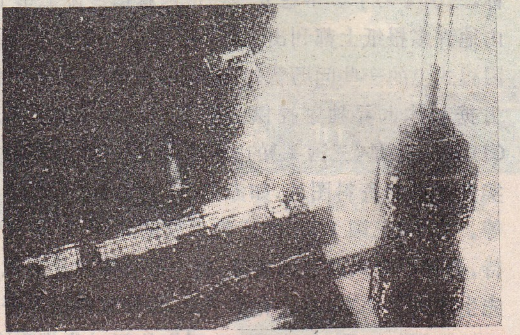
现在倍速的 CD－ROM 在北京只要 4 百多人民币就可以买到了，比去年这时的单速光驱还便宜。因此，光碟游戏已成为欧美市场的主流。现在就让我来告诉大家，最近有些什么光碟游戏。《PHANTASMAGLORIA》(《幽魂》)终于推出了。大公司就是大公司，SIERRA 从不让玩家失望。《幽魂》从片头就给人一种阴森恐怖的气氛。总体上看《幽魂》是个互动式的冒险游戏加上几个小时的数位化电影的游戏。想想一年多前 7 张软盘的游戏都还少见，现在已经发展到了 7 张 CD 的容量，到明年会是怎样呢？牛蛙公司的《魔毯》从其神奇的剧情，华丽的魔法，流畅的画面受到玩家的喜爱，他们现在在干什么呢？记得《极道枭雄》这个超经典游戏吧，牛蛙公司正在计划制作二代。二代可不象增强版那样换汤不换药，画面及系统都是重新制作的。据说场景可作 360°旋转，房屋也会被猛烈的炮火炸飞呢！由于《魔毯》的成功，牛蛙公司又在开发《魔毯Ⅱ》以及一个叫《CREATION》的类似游戏。《魔毯》的场景全是在大陆及海洋的上空。而在《CREATION》中，玩家将不仅在空中，还会在海底、黑夜甚至地底与敌人战斗，也就是说比《魔毯》要刺激过瘾百倍。另一个牛蛙正在设计的游戏叫《THE INDESTRUCTIBLE》。大概是象 DOOM TOO 的游戏，所不同的是场景是繁华的城市。玩家要在来往行人、车辆及高楼大厦之中找到要狙击的目标，是一个十分值得期待的游戏。

说了半天牛蛙公司，那我们的 GAME 大哥大—ORIGIN 公司又在干什么呢？《CRUSADER—NO REMORESE》(《铁血十字军—义无反顾》)是一个 ORIGIN 用《创世纪八》的引擎开发的一个 3D 立体动作策略游戏，画面是 640×480 的。用 386 玩过《创八》的朋友一定



▶一场混战

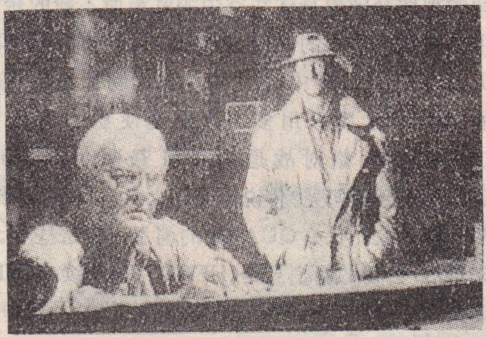
对当时硬盘轰轰烈烈的壮景仍然记忆犹新。据说《CRUSADER》用了改进后的系统，操作会比较流畅，但愿吧。该游戏定于 10 月左右上市。去年 ORIGIN 的大作《银河飞将Ⅲ》以无与伦比的效果给玩家留下深刻的印象。在三代的结尾，基拉奇的强大舰队被英勇的玩家摧毁了，但斗



▶「银河飞将四」

争并没有结束，一批妄图篡权的军人成了新的敌人。这就是《银河飞将Ⅳ》的故事大纲，预计在今年圣诞节，这个耗资六百万美元的游戏就会上市。至于会用到几张光碟，只有天和 ORIGIN 知道了。另外听说有着 SVGA 画面的《创世纪 9》也会在明年初上市。不记的是在哪里看到有这样一句话："今后的电脑有'INTEL INSIDE''WINDOWS COMPATIBLE'的标志已不算什么了，如有'ORIGIN PLAYABLE'才算厉害。"真的很有理。

其它一些惊人之作还有 CUCASART 的《绝地大反攻二代》。记得一年前，《绝地大反攻》—几乎风靡了国内

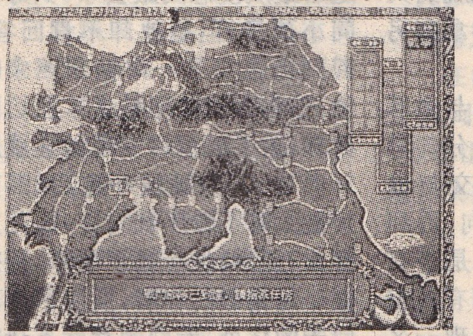


▶「THE PANDORA OEVILE」

所有有 CD－ROM 的玩家。但后来相继推出的许多大容量游戏，掩盖了它的光芒。《绝地大反攻Ⅱ》是否能重新挽回玩家的心呢？到时候再说吧！去年圣诞节前推出了史上

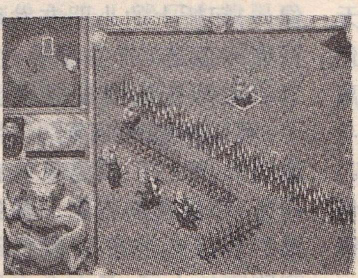
第一部 4 片 CD 的游戏，就是 ACCESS 的《UNDER A KIUING MOON》(《杀人月》)，引起了玩家们的轰动。ACCESS 的冒险游戏已在 GAME 界站稳了脚根。接下来 ACCESS 又要运酿什么呢？想起来了，是《杀人月》的续集—《THE PANDORA DEVICE》(只能译成《潘多拉设备》了，好难理解)。故事讲述《杀人月》主角—菜鸟侦探受雇去调查一件有关外星人高科技设备的冒险过程。据杂志上说该游戏要比《杀人月》更阴险、紧凑和火爆。但该游戏据说要在 96 年圣诞节才会推出。

欧美游戏讲了一箩筐了，那中文游戏又将会有什么新节目出现呢？首先说说世纪纵横的《赤日》吧。传统的策略游戏，一旦进入战场，就要一直把这仗打完，才能继续



▲「赤日」

策略。而《赤日》是个真正即时战斗的游戏。也就是在玩家进行一场战斗时，敌人有可能在侵略您其它的城市。这时，玩家就要同时指挥两个战场的战斗。另外《赤日》的战斗采用 45°高解析的方面来表现。武将单挑时用的是 3D 动画的视觉战斗。该游戏将于 10 月份上市。世纪纵横的



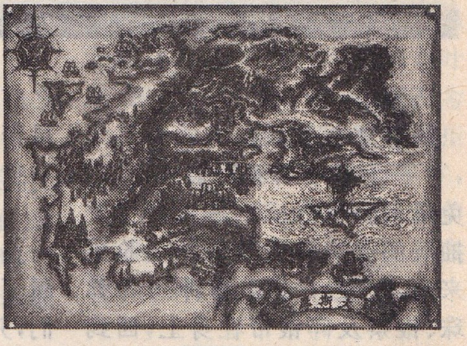
▲「三国风云」

另一新作是其成名作《中国》的后续—《三国风云》。三国游戏可说是多如牛毛了，那这个又有何特色呢？《三国风云》的主要特色在于战斗。《三国风云》的战斗在本人看来有点象《魔兽争霸》，各种士兵、攻城设备和军师都在 45°的战场上走来走去，任您调遣。自然环境也是《三国风云》的一大特色。水会根据当时的地形决定流向，火会根据风向风力成生不同的变化，天会有昼夜雨雪的现象发生，真可说力求真实。军师的能力也强于其它三国游戏中的军师。在《三国风云》中，如果是诸葛亮，还可以根据该月的气候，施展呼风唤雨的技能呢。看来《三国风云》是个不可不玩的游戏了。玩游戏有历史的朋友可能玩过《战国策》这个游戏。现在该游戏的开发组—富优工作组以原游戏引擎制作了《日蚀》这个游戏。游戏形态为 SRPG，画面为 640×480。制作组在美工上花了很大的功夫。大家从图片中可以看出，《日蚀》中人物的脸谱全采用写实的画法。给本人印象最深的，是战场画面中，画框边上的铜板雕刻画画的简直太棒了。《日蚀》的战斗是在战场上直接展开的。下好指令，人物就你一刀，我一剑的砍开了，不用进入战斗画面。《日蚀》里的法术也是极华丽的，巨手、巨石、火焰，应有尽有。总之，《日蚀》的超精细画面一定会让玩家受不释手的。

好吧，这回就告诉你们这么多吧。想必你们已经快馋得受不了了，记住，不要把口水流到书上。什么？你说我太狠，告诉你们这么多消息让你们难受。别急，下回还有更新的消息折磨你们呢，哈…哈…(大魔王的笑声)。



▲「日蚀」

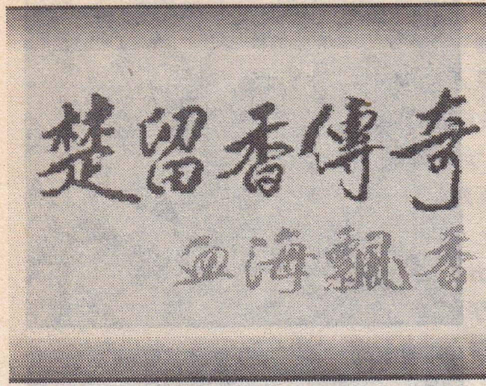


▲精细的地图



▲人物属性表

感谢智冠电子(北京)有限公司提供资料




■楚留香传奇——

# 血海飘香

## 千山我独行 不必相送

●文 乱舞

**巧装扮**

**快意堂中逞快意**

一开始香帅要乔装一下，以免跟朱砂帮的人对决，拿左上方抽屉的张啸林的装扮从船舱出来后，把柜子中弹指神功的弹珠、银票及碎银带在身上，回到船头，用轻功跳离开船（游标指到海面上），上岸后先到客栈探听消息，发现朱砂帮的冷秋魂要开设一个大赌局，看来这是个好机会，与客栈的客人请教一番后，就往快意堂出发了，与萤幕下方的庄家一交手，他们的手哪有香帅的手巧呢！当然冷秋魂一下就出来了，邀我为上宾，也因此得知天星帮的人也到济南来了，冷秋魂在香帅的计策下，带我去见他的师叔杨松拿书信，不料一到他师父及师叔的住处就发现杨松被血煞五鬼用五鬼分尸杀了，随后又检视他师父的住处，有一幅半身画像引起了我的注意，但碍于冷秋魂在场，所以只有暂时作罢，临走前他还送我一块令牌。

**识珊姑**

**盗帅销魂在何方**

回到客栈进了房间发现有一名红衣女子在房间内，质问我与朱砂帮的关系，想必他是天星帮的弟子，打败她后捡起柳叶刀，但是她实在是太吵，所以叫朱砂帮的人把她带走，离开房间之前顺手拿了蜡烛，再来就到天星帮一探究竟，或许能够拿到另一封书信。

到天星帮落脚之处，与中原一点红打了一场，但是身分却泄漏了，进去后把柳叶刀交与他们，并告知沈珊姑的去向，再到快意堂的监狱中看冷兄是否有探出消息，正好书信的拥有人宋刚也随后赶到，但突然出现一名会用忍术的人将之杀害，一路追踪至风雨亭，但凶手不知去向，在归途中又遇到一点红，只好再将他打败，随后看见无花大师在弹琴，一不小心之下竟然自己泄漏了身份，只好回复原貌，与无花大师详谈过后，再与旁边钓鱼的小童聊天，帮他寻找猫咪，离开湖畔后发现一名乞丐，在赏与他一些碎银后，发现他不老实，于是拿走他身后的小包包来作弄他一下，发现铃铛及一段铜线，暂且先带着吧。

**寻半画**

**乌衣庵中陷阱藏**

回到快意堂的招待室与冷兄交谈，他告诉我海南派的天鹰子也投宿在客栈之中，因此火速赶回客栈，发现房间上了锁，只好用铜丝来打开它，发现天鹰子道长也死了，检查窗子旁边的柜子发现了打火石及一张诗笺，诗笺中提到一位叫灵素的女子，一出了客栈发现沈珊姑往北而行，随后跟从没想到跟丢了，只好问问小孩子，但是他却不肯回答，回到街上买了一串糖葫芦来哄他，他告诉我沈珊姑进了左边的树林，进了破屋后发现她在威胁一名老人，在她被吓跑后，因为房屋太暗了看不到对方，因此用打火石及蜡烛点亮了屋子，猜想他一定是画的作者，所以回到西门千的住处，看门的竟然不让香帅进去，只好拿出令牌然后进去拿那半幅画，拿着半身画像质问孙学圃，得知秋灵素出家于乌衣庵，只有请教素衣大师才知其去向，出来的时候拿了柜子上的佛像，一问桥上的小朋友发现北方就有一座庙，前去看看，在庵中素衣大师告诉我秋灵素已经死了，满脸疑惑的回到小巷，向老婆婆一问之下才发现乌衣庵在南方，那刚刚的素衣大师到底是谁？赶回桃花庵，发现已经找不到刚刚的人了，只有拿走柜子里面的佛经，回到小巷向老婆婆买了一串佛珠，到了南边的乌衣庵后，用弹珠敲大钟引出疯尼姑，把刚刚收集到的三样物品交给她，于是就可以见素衣大师了，结果一碰骷髅发现是一个陷阱，疯尼姑也因此身亡，这条线索又断了。

**马鞭扬**

**风雨亭畔喜相逢**

回到客栈一问之下，发现冷

兄有了麻烦了，到快意堂一探究意，发现是黑珍珠来捣乱，在赢了她后拿到最后一封信，但是一点红又出来搅局，打败他后信也被毁了，但是他也发誓再也不插手任何有关香帅的事了！出了快意堂遇到白玉魔，与他交谈过后，到客栈前面拿关身画像问路旁摆摊的画家，发现也有人在找寻秋灵素，进了客栈后发现他就是白玉魔，本香帅猜想他也一定掌握了不少资料，于是尾随跟踪，一路跟到丐帮，在里面发现一个密门，在打开这个很“土”的密门后发现黑珍珠竟然被关在里面，救出她后到外面岔路的地方与她交谈，得知最后一封信的内容，并且回丐帮质问南宫灵，并要求他带我去见秋灵素，他要求本香帅等一个时辰，反正本香帅也有要事要办，回到大明湖畔先用猫咪交换了鱼钩，再跟黑珍珠交代一些事后，来到丐帮的侧门，去找南宫灵，竟然在桥上遇见天枫十四郎，打败他后终于见到了任夫人，等南宫灵出去后把诗笺交给任夫人就回去找黑珍珠吧！与黑珍珠交谈发现蓉蓉竟然被杀了！赶到风雨亭后发现一名钓名的老翁，将鱼钩交与她后发现她就是蓉蓉！在告诉我她从神水宫带回来的消息后，我叫她先回船上等候我的消息比较安全。

**救灵素**

**好友反目成仇敌**

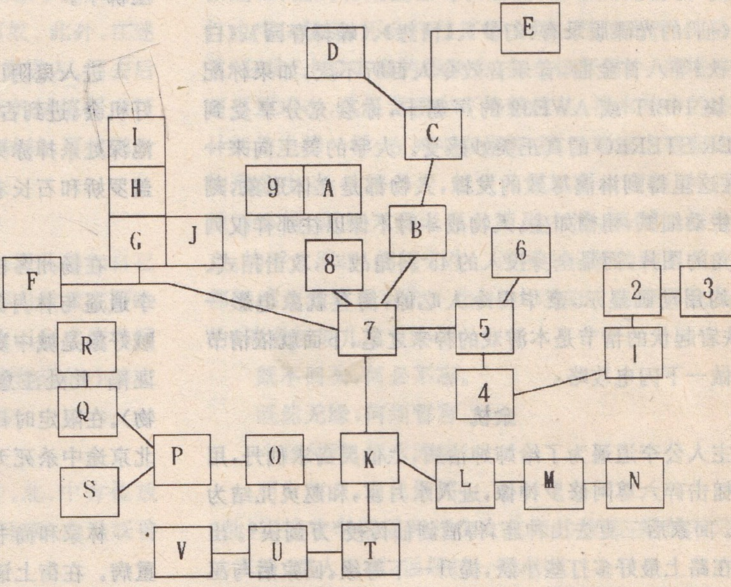
到丐帮把无花大师及南宫灵灌倒后，从南宫灵身上拿了打狗棒，用打狗棒打开侧门后，到小屋找任夫人，但却找不到她，后门又找不开，觉得桌上的绿色花瓶有异，果然一碰后门就开了，到后面发现白玉魔在逼迫任夫人，打退白玉魔跟任夫人一阵长谈后发现一切都是南宫灵搞的鬼，但是幕后还有一名神秘客，南宫灵大多是受到神秘客的影响，她讲完之后就跳崖自尽了！

回到丐帮质问南宫灵，打败他后他用蓉蓉威胁我，在打败怪物大汉救出蓉蓉后，南宫灵听从神秘客之令邀请我到船上，但是他却被神秘客毒杀了，更惊人的是这名神秘客竟然是他的亲哥哥！

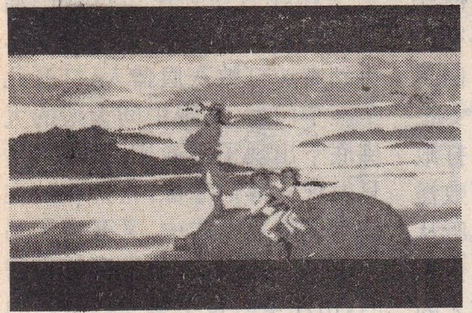
**入少林**

**天峰无花夜飘香**

在回到船上整理思绪后，决定到闽南一趟，往少林寺的途中，在山壁中发现一张碎纸，于是回头向老板买了一罐茶叶，进了少林寺后先到左边打败圆通和尚，在柜子中找到一串佛珠，再到右边打败灰眉僧人，打开几个柜子门后，发现中间大殿的大佛底下出现了个通道，进去之后只发现一尊达摩像，将佛珠放在达摩像的双手之中，又开启了另一道密门，进去后又发现一道密门，由左至右按下第一、三、四的按键后随即打开，也见到了天峰大师及无花，在替大师换过茶叶后，跟无花到另一处谈话，因为无花就是这一切事件的幕后指使者，为了完结这一次的事件，一定要打败无花寻求武林的和平，但是无花也是武林中的顶尖好手，能打赢他吗？当然……




1. 船头
2. 甲板
3. 船舱
4. 上岸处
5. 城镇入口
6. 天星帮
7. 街上
8. 客栈
9. 香帅房间
A. 道长房间
B. 小巷
C. 树林入口及桥
D. 树林中的破屋
E. 桃花庵
F. 西门千住处
G. 快意堂
H. 招待室
I. 贵宾室
J. 地牢
K. 岔路口
L. 大明湖畔一
M. 大明湖料二
N. 风雨亭
O. 丐帮大门
Q. 丐帮大厅
P. 丐帮花园
R. 丐帮密室
S. 丐帮侧门
T. 乌衣庵大门
U. 乌衣庵的钟
V. 乌衣庵大殿



# 姻缘是天定　善恶在人心

## ——终极 PRG 大作

## 《仙剑奇侠传》闪电攻略

文/周学泳

笔者对台湾游戏中大宇资讯出品的情有独钟，从最早的《失落的封印、《大富翁》到风靡一时，令国人扬眉吐气的《轩辕剑》系列，那挥洒的泼墨山水画，气宇轩昂、柔情似水的男、女主人公，变化多端的神魔构成的典型中国式 RPG，让人如痴如狂，虽然到《妖魔道》、《枫之舞》后多少有些雷同，但乏味之感一来即去，因为大宇又以迅雷之势推出超豪华 RPG 大作——《仙剑奇侠传》(以下简称《仙》)。

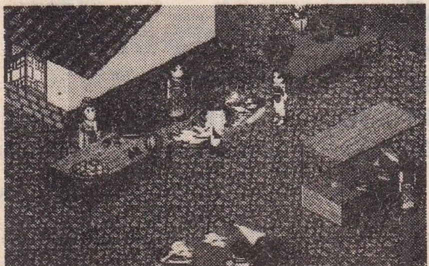
《仙》的光碟版录有《幻梦》、《情怨》、《蝶舞春园》、《白河寒秋》等八首金曲，音乐音效令人百听不厌，如果你配有一块 16BIT 或 AWE32 的声霸卡，你会充分享受到 SUPER STEREO 的真正美妙感受。大宇的美工向来一流，在这里得到淋漓尽致的发挥，人物都是立体形象，刻画得生动细腻，栩栩如生。人物战斗时不像以往那样仅列出主角的图片，而是全身投入的 45°斜角战斗，攻击招式、法术均用动画显示，豪华得令人吃惊，简直就象电影一样。跌宕起伏的情节是本游戏的神来之笔，下面就依情节发展做一下闪电攻略：

### 余杭

主人公李逍遥为了给婶婶治病，上仙灵岛求仙丹，用破天槌击碎六尊阿修罗神像，进入水月宫，和赵灵儿结为夫妻。回家后三更去山神庙，得酒剑仙传授“万剑诀”。出庙后在路上最好多打些小妖，提升一下等级。回家后与巫王特使遭遇。干掉特使后，和灵儿一起去寻找她的身世之迷。

### 苏州

在苏州城郊遇林月如，教训了这个野丫头。进城后在比武招亲会上打败林月如，阴错阳差成为林家的女婿。当晚，赵灵儿失踪了。李逍遥和林月如去城西山洞中寻觅。在洞中遇到了妖蛇男和妖狐女，得到风灵珠。



◀李逍遥：“我要一斤荷兰豆。”
菜农：“What is 荷兰豆？”

### 清河镇

见到神医，发现受伤的灵儿，用心在外面转一转，找齐所需的药材，就可以治好灵儿。然后到玉佛寺，降服冒充禅师的玉佛珠。装备上玉佛珠后，就可使用三人合击的坐佛了。

### 鬼阴山

进入鬼阴山，途中遇到许多僵尸的袭击，正是升级的好机会。进到古墓里，干掉鬼将军后，可下到血池里。在血池深处杀掉赤鬼王，得到土灵珠。出来后继续赶路，遇到盖罗娇和石长老，在一场混战中，灵儿被劫走了。

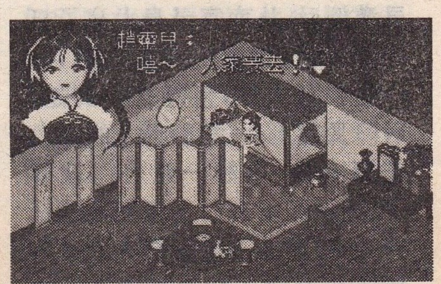
### 扬州

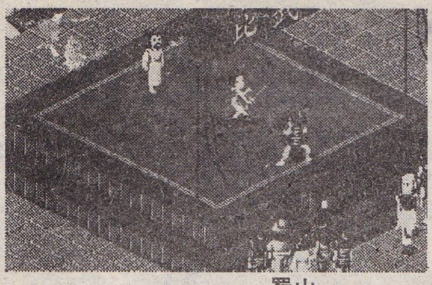
在扬州客栈中遇女飞贼化名柳媚娘。夜里客栈失窃，李逍遥与林月如在扬州城的居民房上追击盗贼，发现飞贼好象是城中寡妇姬三娘。白天在井中发现了赃物，竟被诬陷(此处注意先把周围宝箱打开，否则会错失许多宝物)。在限定时日内将真凶绳之以法，洗清不白之冤。在去北京途中杀死天蟾毒母和蛤蟆精，得到火灵珠。

### 北京

林家和尚书府是亲戚，进入尚书府，得知公子刘晋元重病。在街上请了茅山道士回来治病，被妖怪耍弄，才知到有怪物。原来是蝶仙为了报达刘晋元的救命之恩化身美女，用百花仙酿医治其病，后又舍千年修行救到刘晋元一命。得酒剑仙相助除去毒娘子(蜘蛛精)，得到了雷灵珠。

赵灵儿：“我也要去。”
李逍遥：“别！社会上很复杂。”▶





林月如:“看打!”
武者:“是谁把我推上来的?!”

**蜀山**

跟酒剑仙坐飞葫芦到了蜀山派,得以授绝招“酒神”、“酒仙醉月步”等。进入镇妖塔救赵灵儿,斗败镇狱明王。后来在一处有旋涡的地方跳下去,击破七星磐龙阵,毁掉镇妖塔。但不幸的是林月如被巨石砸中身亡,赵灵儿重伤。

**苗疆**

蒙剑圣、圣姑的搭救,并让李逍遥去取凤凰蛋和麒麟角。在神木林遇上了一只拦路的小猴,在姑圣屋外摘了串香蕉,就可打发走小猴了。在大理城北山洞取了麒麟角治好灵儿。在找药途中会遇上圣姑的弟子阿奴。此外,在迷雾飘散的林子外面使用风灵珠,可吹散迷雾进入。回去后圣姑又要求去找三十六只傀儡蛊,在附近的试炼洞中可以找到。如果您有耐心,可在试炼洞内多转转,可找到女娲娘娘的遗址,并可学会多项法术。

**白苗族**

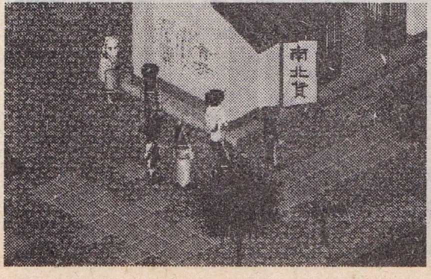
治好灵儿后,三人进入白苗女娲祭坛,灵儿得知自己是女娲族后裔。李逍遥返回十年前,发现拜月教教主野心诬陷巫后,巫后请李逍遥保护女儿灵儿,自己同水魔兽同归于尽。李逍遥到十年前的余杭,在山神庙附近的小路上会遇上儿时的自己,得到水灵珠,返回现实。

**女娲祭坛**

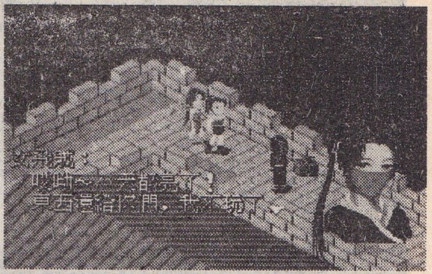
将风、雷、土、火、水五珠按西、东、南、北、中方位放下,进入黑苗族,于是天降甘霖,地也裂开来,击退妖兽后,三人跳入地洞中。

**黑苗宫殿**

经过迷宫中的重重战斗,终于见到灵儿的父亲——巫王,但没想到竟是假冒的,真的已被拜月教主杀害。李逍遥、阿奴、灵儿齐心合力击败拜月教主。拜月教主以



李逍遥:“哎呀!我不识字。”
路人:“是换房广告。”



女贼:“我不玩了。”
李逍遥:“少来!你被捕了!”

邪法唤醒血魔兽,灵儿为了挽救苍生,挺身而出……

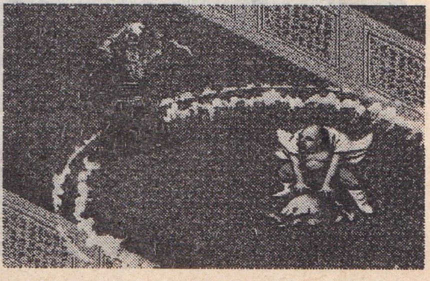
伤感的结局是最受争议的。《仙》的结尾不像《轩辕剑》那样自然,《枫之舞》那样浪漫,甚至很悲壮,但真实感人的剧情,曲折的情节,波澜壮阔的画面让人回味无穷。这是大宇精心设计后推出的完全不同于《轩辕剑》系列的游戏,正如酒剑仙所说:“怨非怨,情非情,姻缘本是天定;魔非魔,道非道,善恶自在人心。”

这个游戏被冠之RPG终极大作一点也不过分,跟大宇以前游戏相比,优点全有,瑕点可说全无。首先战斗可以选择,敌人在地图上可以看到,还会到处游荡,主角可打也可以躲避,不会打仗打得心烦。情节奇特,充分显示了“狂徒”小组丰富的想象力,如在镇妖塔,一般塔是由下而至顶攻击,这里至顶向下捣毁根基,神木林中的迷宫设计的像电梯一样,在树中穿来穿去,让玩家大感新奇。人物形象生动,性格各异,赵灵儿温柔不失刚毅、林月如泼辣而多情,阿奴天真无邪又精灵古怪,酒剑仙狂傲又正直,均呼之欲出,栩栩如生。连很少出场的拜月教主处处都能感到其邪恶可怖。此外,大宇的古典修养也是一流的,请看赵灵儿这首小曲:

既不回头,何必不忘。
既然无缘,何须誓言。
今日种种,似水无痕
明夕何夕,君已陌路。

《仙》穿插着李逍遥和三个女主角的缠绵,蝶仙对刘公子的真情,感人至深,远超过一般游戏。

这个游戏主要部分的30M,仅十几个文件,干净利落,而且没有什么大BUG,也标志着大宇在技术上的成熟。总之,《仙剑奇侠传》达到目前RPG顶级,不可不玩。



酒神:“看我的厉害!”
教主:“好臭!又喝假酒。”




# 惊世之作《天翔记》

文/赤　军

《信长の野望Ⅵ——天翔记》终于与国内广大PC玩友见面了。我们这些“野望迷”们，一年来有如大旱盼云霓似地期待它的出台。为什么呢？因为《三国志Ⅳ》和《信长の野望Ⅴ——霸王传》把战略型SLG推上了前所未有的高峰，但同时似乎也预示着光荣公司的战棋游戏已经走到了尽头。四版三国、五版野望、图像固然越来越精美，内容固然越来越丰富，但整体的风格和流程却总是同一个模式。为此，在《三国志Ⅳ》推出后，迟迟未见第五版——然而，野望系列却飞快地推出了《天翔记》。它究竟能否跳出光荣的旧窠臼呢？一周以前我还不敢妄下断话。

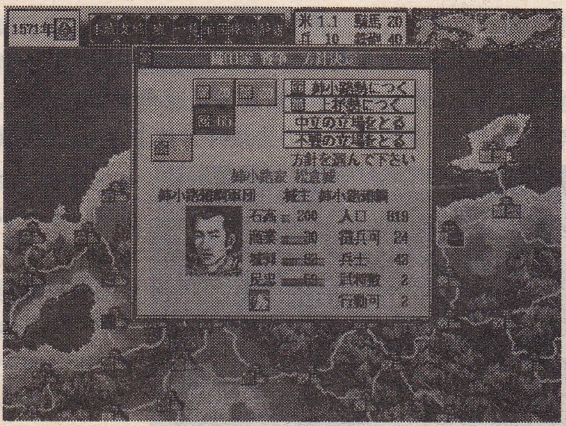
一周以后，我终于可以感慨地对朋友们说一句：“光荣就是光荣！”《天翔记》和《霸王传》间的区别，十倍大于《三国志Ⅲ》和《三国志Ⅱ》间的区别。看来光荣公司一直不懈地摸索一种崭新的战棋套路，而在经历了《项刘记》的失败和《源平合战》的默默无闻后，他们终于成功了。

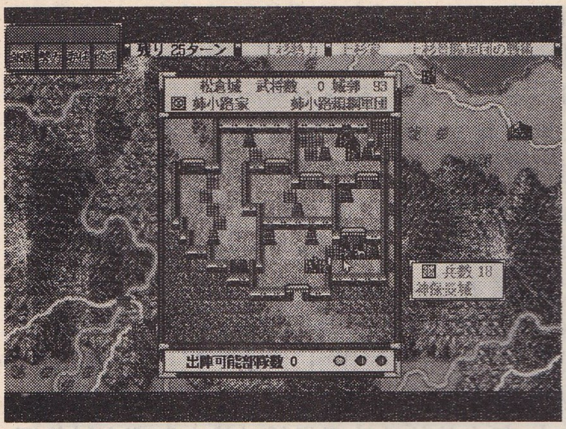
《天翔记》的图像较之《霸王传》又有很大的进步，人物头像大都经过重新绘制，性格更突出，色彩也更协调。PC版片头片尾的设计更是超级经典加精美，虽然动画不多（这是光荣的本色），却给人一种电影短镜头蒙太奇的感觉。而且也很好地烘托了史剧气氛。虽然目前大家能见到的只有日文原版，但大部分指令都使用的是汉字，甚至于传统的“セーブ”和“ロート”也改成了“记录”和“呼出”，真是新加盟野望系列的诸玩友之一大福音。

游戏共分三个时期：“信长の诞生1534”、“桶狭间の合战1560”和“信长包围网1571”。与《霸王传》相比较，删除了“平安乐土”也即信长去世之章，增加了桶狭间之战前也即上杉谦信、武田信玄、北条氏康、毛利元就壮年的事迹，这使得在前几版中从未露面的北条氏纲、大内义隆等先代豪雄也能够试着统一天下了。

每期都有数十镇诸侯可供选择，最多可八个人同时游戏。一共设计了二百一十三座地池，这在同类型的SLG中是很罕见的。但与《霸王传》











不同，《天翔记》不须打二百仗夺二百座城，而是每战均可横扫一片——战争之特殊设计，可谓其最惊人的特点。

选取“战争”指令，机器指出周边可以进攻的城市（盟友除外），由你择定，战争开始。此时以被进攻城为中心，附近的所有已方城池都将进入攻势，敌方城池都将进入守势，而其它诸侯的城池则依交战双方的势力对比与友好关系，自主决定站在哪一方或采取不战、中立的姿态。切入战斗画面，一屏大小的范围最多可包括周围七、八座城池。只要你兵强马壮并且指挥得法，不用一半时间（每场仗限定一个月）即能攻取敌方四五座城池；但如果你打无准备之仗，敌人也很可能反过来夺取你的城池——攻方不永远是攻方，守方不永远是守方，这正是《天翔记》贴近实战的魅力所在。

攻城战和野战不再截然分开。野战中只要行至敌方城下，即可选择是否突入城中，其后冲破层层阻碍和城门并杀入本丸（城中心的行政军事机构），即算攻下此城。当同时在几座城中展开巷战时，野战、城战，层层切换，真给人以指挥大军团联合作战的感觉。

然而，就算一次攻下四座城池，二百多座城也需要打五十多仗，这和《武将风云录》等也就没有太大的区别了。妙在《天翔记》采取了军团制，除家主控制的第一军团外，还可组建七个分支军团，通过“军团”指令分派任务和所领城池；如果你交给军团长“敌城攻略”，他就会自动调配人马去攻城略地。这才有点君王居中掌民，大将在外用兵的气势。

乍一看，军团制和委任没多大区别，但实际上，军团不限于一城一国，而是可以统一调派广大地区的人力物力，去实行指定的军政、民政指令。光荣曾在《项刘记》中尝试过军团制，可惜失败了，但在《天翔记》里，他们终于获得了成功。

《天翔记》另一大特色，是人物参数的设计。每个人物除去旧有的政治、战斗、智谋、忠诚、魅力、野望等参数外，还增加了兵科、政才、政得、战才、战得、智才、智得、勋功、足轻、骑马、铁炮、水军、大炮、铁甲船、身份、技能等一大堆属性参数。玩这款游戏，你会发现许多著名人物，原来在年轻时能力并不怎么样，要通过战争洗礼和不懈的努力学习才能逐渐成长起来。所谓政才、战才、智才，即是指的此人政、战、智能力的上限值，战才最高的是织田信长 208，其是上杉谦信（长尾景虎、上杉政虎）200，政才最高的是羽柴秀吉 200。政得、战得和智得是此人通过学习和实践所提高能力的速度，A 为最快，E 为最慢。

每一位将领都有相应的身份，除去家主外，下分宿老、家老、部将、待大将和足轻头五级。不同的身份，能够统率的兵力也有差别，家主和宿老可领兵 100，家老可领兵 75，部将可领兵 55，待大将则只能带 40 个兵，足轻头只能带 30 个兵。随着任事次数的增加，将领的勋功值会不断提升，到一定点后，即可使用人事总指令中的“升进”分指令，升他的官。

战争中，兵种分为足轻、骑马、铁炮、水军、大炮、铁甲船六种，每员将领统带各个兵种的能力分 A 至 E 五级，但也有些超强人物可以超过 A，达到 S 级（好象《幽・白》中黄泉、躯那一层次）。譬如风魔忍军首领风魔小太郎和“蝮”斋藤道三（长井规秀）等人的足轻能力，以及“越后之龙”上杉谦信和越前老将朝仓宗滴等人的骑马能力，就都是S。在第一期初始时，火枪等尚未传入日本，

所以所有将领的铁炮（火枪）、大炮、铁甲船能力俱为E，水军能力也很少有上D的，这只有通过实践才能逐步增长了。

和前几代相比，《天翔记》加强了骑兵的作用，同时削弱了铁炮和大炮的威力。一方面，火器的射程缩短了，不再象《武将风云录》一样，安居本丸的枪兵可以火力覆盖大半座城市；另方面，火器的威力也减弱了。这更符合历史真实，终究“枪杆子里出政权”那是近代的理论；而且实话实说，这也降低了攻城战的难度（《武将风云录》和《霸王传》的攻城战都快把我逼疯了！）。

人物各项能力的提高除去实践外，还可采取“教育”的手段。教育是《天翔记》第三大与众不同的特色。“教育”总指令分“讲义”、“披露”两个分指令。所谓讲义，你要挑一员将领做“师范役”，而挑能力较低的另一员做学生，然后通过教学，后者可以增长战斗、政治、智谋、足轻、骑马、铁炮等各方面的能力。而讲义内容，则包括茶道、剑术、问答、相扑、马术、铁炮、水练、算盘、兵学、鹰狩等。至于披露，是要你购买了家宝以后，才可根据家宝的属性，召开茶会，御前试合和问答三种比试。首先挑选七员将领，然后茶道家、名剑客或学问家一员会自动加入，八个人两两捉对比斗起来，最后依不同的名次和家宝等级来决定每人所增长的能力值（茶会长政治值，御前试合长战斗值，问答长智谋值），并且家宝作为奖品赠与第一名。这里要注意两点，一些太次的人和能力值已达上限者不会提高，派他们去“披露”纯属浪费；二是如无一强人领头，家宝往往被临时参加的茶道家之类得了去，也怪可惜的。

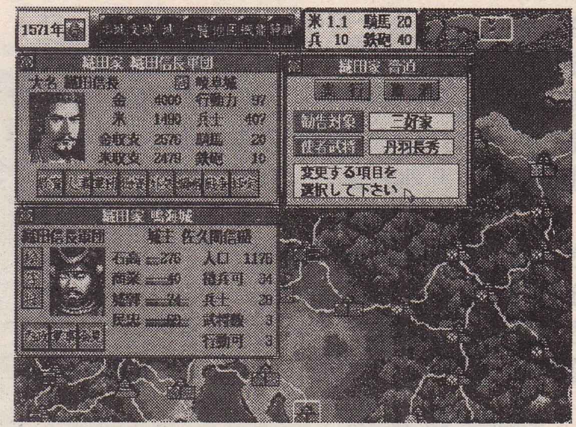
这样，当派出几大军团在前线鏖战，几大军团留中开发，且国内外形势一片大好时，家主可以腾出手来把几位历史上的强人好好教育一番，而不会无事可干。发现原来那么多风云人物的成长道路都是由你铺设的，成长目标都是由你决定的，这种成就感何其美妙！

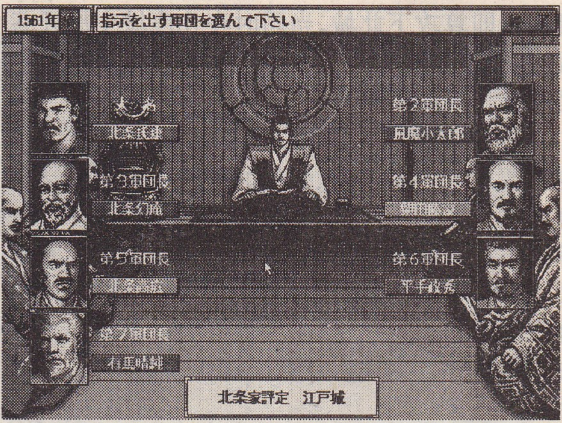
除去那些可变动的参数外，人物还有一项“技能”属性是与生俱来，很难增加的。技能包括一喝、暗杀、流出、煽动、流言、弁（辩）舌、烧讨、挑战八种，拥有某种技能的将领，可在战略和战斗层次上发挥不小的作用。但要注意，技能还需政、战、智三种能力来制约。譬如羽柴秀吉具有弁舌能力，但当他的政治还很低时就去和商人讨价还价的话，百分之百人会把你赶出店去。

强人用奇智，可在战斗中以一当十。譬如北条家的风魔小太郎（忍者风魔军团的世袭首领称号），不但战斗高，足轻能力强，而且还会暗杀、烧讨等技能，战斗中还能施行混乱等计策。某次“战役”中，小太郎采取攻势，放毒箭射杀了敌首席大将（暗杀），使我方得以全胜；另一次他独守本丸，用混乱和烧讨先后歼灭敌六支部队三倍于己的兵力。可以说，《天翔记》的战争，是前后六代野望中最新奇最合理也最成功的。

由于一次即可攻陷数座敌城，且前线军团如指定其进行“敌城攻略”后，每轮都会竭尽所能对外发动战争，因此统一速度相当惊人。为了延续游戏总体的进行，《天翔记》改变了以往按月为基本指令单位的设计，而与《斩》系列相同，以春夏秋冬四季为轮回，也即一年可发布四轮而非十二轮指令。

另外，《天翔记》还有许多方便游戏者操作的设计，如可移动和可调整大小的各级窗口，可地






图、表格来回切替(切换)的情报系统,可多手段平移的主地图,以及每员将领都附有简单明了的传记(简直是一部战国人物志!)等等。光荣作品,不愧为精品,而《天翔记》,不愧为精品中的精品!

当然,《天翔记》并非完美无缺。首先,它的继承人设定完全否定了"一门众"的亲缘关系,而是第一军团的武将谁都可以成为下任家督,这样人事指令中的"缘组"(以女妻之,使某武将成为"一门众")还有什么意义?其次,前线将领似乎很少懂得势穷即退的道理,大仗过后损失惨重,敌人一反攻就大批名将被擒,而我方再反攻又全给逮回来——一线将领的流动速度超过《三国志Ⅱ》的买将系统;将领在后方又是教育又是如何,一个个象宝一样,上了前线却变成了草,有时一季度内换三四个主子,这叫什么事儿!第三,《天翔记》的音乐杂乱无章;以往的几代,都有一到两套主旋律,而《天翔记》却几乎集合了所有旧版的旋律并加上几首新的乐曲,又几乎毫无规律可循地一小节一小节播出,这些曲子风格各异,攒在一块儿,总给人一种吃大杂烩的感觉。

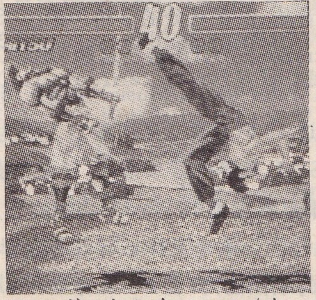
不过,瑕不掩瑜,《天翔记》还是非常值得一玩,SLG迷们千万不要错过。那天软体动物听说我要写此文就问:"你怎么就喜欢写光荣啊?"我回答:"因为我就喜欢玩光荣嘛。"相信野望迷们、光荣迷们都心有戚戚焉。

READY? GO!

GAME新天地

恭候电玩同道光临!

次世代冲击PS铁拳



游戏机、卡品种 全
价格 公道
时间 省
售后服务 优

新添:超任拷碟业务(5元/盘,连盘拷好节目,一级软盘)
PC电脑拷盘业务。

走人新天地 终身无悔

地址:沈阳市皇姑区岐山东路19号(省公安厅往东200米,辽河商店前)
邮编:110032 BP:(024)6845168呼4546
联系人:张一滔 电话:(024)2732256(夜间)

25元换一年

以旧换新 等价交换

※益友游戏软件服务部,每年只需25元会费就可参加我部长年举办的千盘卡带互换交流活动,玩腻的邮到我部可换想玩的。
※向众玩友免费赠送,每次只花一元多钱的邮卡方法和MD、SFC改街机资料。
※大量收购各类新旧游戏软件。
※信索以上详细方法和入会申请表,付邮资一元既可,来信必复。

地址:辽宁鞍山市立山区太平村158栋9—2号
联系人:王恩超 邮编:114033
有事请挂传呼:0412—5544577传5535

# 美丽的世界

## DEMO 与 Future Crew

文/软体动物



提到 DEMO，一般的玩家会以为是游戏开始前介绍剧情的动画。但我们今天讲的 DEMO 是一些团体为参加国际性 DEMO 比赛而制作的 DEMO，展现出许多高难度的图形，带给欣赏者不少的赞叹。

### 什么是 DEMO?

"DEMO 是 demonstration 的缩写，在电脑上的 DEMO 简单的说就是展示电脑图形与音乐的程式，所以游戏开始的动画展示也是 DEMO 的一种。在电脑公司，可以看到电脑上展示介绍电脑软、硬件的程式，这些属于商业性的 DEMO；这些 DEMO 是凭借图形与音乐来吸引顾客，达到宣传的目的。

但如果只是一般 DEMO 那就没有什么好看的了。这里要介绍的 DEMO 并非指的商业性 DEMO，而是在国际比赛，由各个参赛团体专门为 DEMO 比赛而制作的 DEMO。这些 DEMO 主要目的是：带给欣赏者趣味并且发挥电脑在绘图与音乐上的潜力。也就是说 DEMO 结合令人看到目瞪口呆的 CG(Computer Graphics)与令人感到余音绕梁三日不绝于耳的音乐，再加上 DEMO 制作者的编程技巧与功力，展现出许多高难度的表演。有人说 DEMO 就是："亲爱的，我把 PC 变 SGI 工作站了。"(注：此语由某电影名改编过来。SGI：指由 Silicon Graphics Inc 所生产的工作站，拥有快速绘图与快速计算能力。)

得奖的优秀作品，在 DEMO 的程式设计时，进行程式最佳化，充分发挥 PC 的硬件潜力后，让本身普通的 PC 加音效卡的组合，借 DEMO 产生新的活力，表现令人吃惊的效果。DEMO 让人发觉 PC 并不是想象中的呆板，也能充满声光效果。DEMO 的内容就是综合了各类型电脑的声光效果，包括：多变的音乐、即时运算产生的着色(Render)图形、碎形(Fractal)、透明、电浆(Plasma)、3D 向量空间(Vector Space)、虚拟真实(Virtual Reality)、即时变形(Morph)、图形回旋放缩等等。

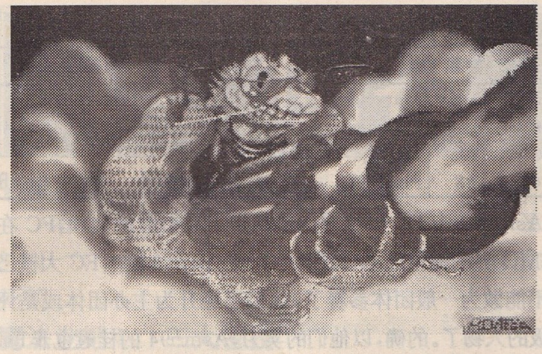
为了做到这些的效果，这些 DEMO 通常有下面四个特性：

1. 使用汇编语言：要产生一个简单的 DEMO，用高级语言可以轻松编写出来，但用 C、PASCAL 等高级语言编写出的 DEMO 会因为一些限制使运行速度不够快。为了让 DEMO 产生有够快的速度与效果，这些 DEMO 的程式编写者(Coder)多以汇编语言(通常是 80386 的汇编语言)来编写副程式，并将重要的演算法以汇编语言程式码进行最佳化；使用汇编语言后，可以充分地发挥与控制所有的软、硬件，做最细微的控制。有的 DEMO 甚至直接进入保护模式，把 DOS640K 的限制完全抛于脑后。

2. 多声道的音乐：由于充分的支持声霸卡(SB 或 SB PRO) Gravis UltraSound(GUS)，在这些 DEMO 中都能听到多声道音乐(Multichannel Music)、超越一般常用的 4 声道，有些更高达 16 声道的立体声输出。因为 DEMO 播放的是 MOD、S3M、等等的音乐格式，只要是支持这些格式的音效卡，都能发生类似 Wave table 的音效，也就是说 DEMO 能让你的音效卡发挥它自己的全部功能。

3. 突破传统的绘图能力：在 PC 上标准 VGA 在 320×200 的解析变只能同时显示 256 色、只有很少记忆体显示页，造成许多限制。而 DEMO 往往使用特殊的模式(通常称为 X Mode)在这些模式下能达到 320×200 256 色多个记忆体页，320×240 256 色，360×480 256 色，甚至 320×400 3840 色，这些特殊模式都能在一般 VGA 卡上运行，在速度上不仅快，由于有多个绘图记忆体页，在进行动画时能够更加的流畅；随着解析度的提高在屏幕上所呈现的图形将会更加细腻。

4. 即时运算：在这些 DEMO 里大多有 3D 向量空





间、虚拟真实的部分，或是有许多的电脑上色效果，还有变形等。在DEMO中看到的这些特效都是程序执行的时候由CPU即时计算后得到的；而不是象一般的动画，把事先作好的画面一张一张显示出来。由于即时运算的缘故，尽管一个DEMO不很大，也可以播放10～20分钟。这也说明要DEMO运行流畅，则需要一个运算快的CPU通常486—33就可以了。

## DEMO的创造者

DEMO并非凭空产生，就象编一个游戏，任何的DEMO都需要有程式设计者、美术人员与编曲编音乐的人员来制作。DEMO从开始制作到比赛时展示是要花费不少的时间的；也就因为如此，一些对于DEMO有共同志趣的人就会集合组织成为一个DEMO的团体，借着每一个成员的才华，共同创造设计一个DEMO。一个DEMO团体通常包含：

①领队(Organizer)：统筹规划并且带领整个团体。

②编程人员(Coder)：设计DEMO所需的程序。

③作曲家(Musician)：创作配合DEMO内容的音乐与音效。

④美工(Graphics Arts)：创造绘制DEMO所需要的图形。

⑤其他人员：负责BBS或Internet管理与协助工作。DEMO界的大集会。

## DEMO界的大集会

"International Demo Competi－tions"简单说就是国际性的DEMO大赛，通常由组织较为庞大的DEMO团体来主办，比赛项目包括DEMO、INTRO(小于64Kb的DEMO)，Mnsic及Graphics，通常会为不同机种如PC、Amiga、Atari ST和C－64举行不同比赛。各个参赛的团体也借此机会，交流创作DEMO的心得。比赛的名次于各参赛团体投票产生。获将者可获得奖金或是赞助商提供的软、硬件设备。对于参赛的所有DEMO，主办单位都会将作品发展在网络上，或是收录在CD内。由于这些DEMO都是免费的，任何人可以在不对作品修改的情况下，自由传播。

**目前国际知名的DEMO比赛有：**

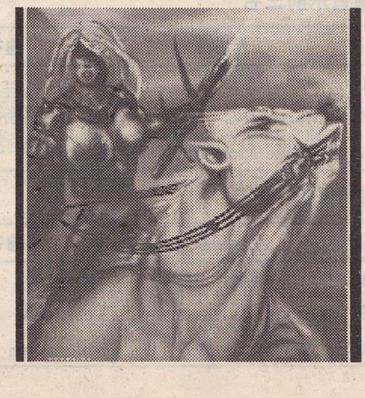
| DEMO比赛名称 | 地点 | 时间 |
|---|---|---|
| Assembly | 芬兰 | 每年夏天结束 |
| The Party | 丹麦 | 圣诞节 |
| The Gathering | 挪威 | 复活节前 |
| The Computer Crossroad | 瑞典 | 夏天之前 |

## DEMO界之骄子：Future Crew

如果你也喜欢DEMO，你一定看过Unreal、Second Reality。这两款可说是DEMO中的经典之作。也是获得两次世界Assembly大赛冠军的团体。

Fature Crew(简称FC)。在Asm'92及Asm'93分别以Unreal及Second Reality获得92、93汇编语言大赛PC DEMO冠军。当Unreal通过网络及BBS发行后，造成很大震撼，看过他们DEMO的编程人员，对他们技术的精湛都自叹不如。他们充分运用汇编语言的威力，加上





多声道的背景音乐，再加上美丽的电脑绘图，以即时演算的方式将声音与图像同时展现出来，创造了前所未见的特效。Unreal 仅仅 2MB 多，就能播放 20 多分钟。到了 Second Reality 更支持到了 DOLBY SURROUND 的音效效果！不仅如此，DEMO 的每一个部份都由 FC 精心策划，不论是画面呈现或是音乐的处理都恰到好处，如你有 SB PRO 或 GUS，你绝对不能错过这个"酷毙了"的 DEMO，一定让你不相信这是一块简简单单的音效卡能发出来的立体声的音乐与音效。

FC 成立至今，组员的变动不少，不过到了 1992 年，在 Tray、Pixel、Skaven 及 Abyss 加入 FC 后组员大致不变，现有成员见下表：

| 别名 | 真名 | 出生日期 | 职务 |
|---|---|---|---|
| GORE | Samuli Syvahuoko | 1973 | 领队 |
| Psi | Sami Tammilehto | 1973 | 编程 |
| Trag | Mike Tuomi | 1972 | 编程 |
| Wildfire | Arto Vuori | 1975 | 编程 |
| Purple Motion | Jonne Valtonen | 1976 | 作曲 |
| Skaven | Peter Hajba | 1975 | 作曲 |
| Marvel | Aki Maatta | 1975 | 图形 |
| Dixel | Mikko Iho | 1975 | 图形 |
| Abyss | Jassi Laakkonen | 1975 | BBS |
| Henchman | Markns Maki | 1974 | Internet |
| Jake | Jarkke Heinomen | 1973 | Internet |

从上表看出 FC 成员今年平均年龄只有 20 岁，水平却相当高，是令人敬佩的一群年青人。笔者虽与他们年龄相同，却碌碌无为，真是惭愧。

FC 在 Asm'93 再度以 Unread Ⅱ—Second Reality 获得 Assembly 大赛的冠军，其中除 DEMO 外，FC 的小组还抱走了音乐、绘图等方面的冠军，以下是 Asm'93 的成绩表：

PC DEMO 前三名

| 名次 | 票数 | 团体 | DEMO |
|---|---|---|---|
| 1 | 472 | Future Crew | Second Reality |
| 2 | 403 | Silents | Optic Nerve |
| 3 | 242 | Xography | Elements |

PC 多声道音乐前三名

| 名次 | 票数 | 作曲家 | 曲名 |
|---|---|---|---|
| 1 | 219 | Skaven/FC | Ice Frontier |
| 2 | 178 | Marvel/FC | Can't remember you |
| 3 | 164 | Purple Motion/FC | Starshine |

PC 4 声道音乐前三名

| 名次 | 票数 | 作曲家 | 曲名 |
|---|---|---|---|
| 1 | 133 | Purple Motion/FC | Sundance |
| 2 | 98 | Leinad/Avalanche | Teaspoon |
| 3 | 90 | Cybelius/Sonic—PC | Schwinging the swing |

PC 图形前四名

| 名次 | 票数 | 美术家 | 画名 |
|---|---|---|---|
| 1 | 176 | Marvel/FC | Ice kingdom |
| 2 | 144 | Delsion/Cascada | Eevi |
| 3 | 106 | Zenjuga/Black Mind | A3 |
| 4 | 88 | Pixel/FC | Troll |

在 Asm'93 中 FC 以绝对优势抱走了大多数的奖项，FC 在 DEMO 界的地位已不容置疑了。在 Asm'94 中，FC 大概已经不能做为一般团体参赛了，他们已经升为主办团体或是评委级的人物了。的确，以他们的实力，Asm'94 的桂冠也非 FC 莫属了，那其他新的团体将没有出名的机会了。

## 94 国际 DEMO 比赛

托高科技的福，笔者已了解了 Asm'94 及 The Party 大赛的的结果。94 年的比赛可说是新人云集，而前辈级的 FC，EXTREME 等都没有参赛。94 的比赛较 93 年及以前的比赛有了不少飞跃。图形方面，由于 VR 技术的广泛应用，DEMO 中自然也少不了。94 年 DEMO 更加入了大量的类似《超级卡曼其》中的 LANDSCAPE，和类似《DOOM》的 3D 迷宫。93 年前 DEMO 中出现的 3D 物体(OBJECTS)都没有贴图(TEXTURE)，94 年 DEMO 中的物体已经贴上美丽的贴图。而且 640×480 高解析已经不再会阻碍 DEMO 运行的速度了，其它如分形、变形，电浆色都有了大大的提高。音乐方面，由于 SB 系列卡在保护模式下表现不是很好，许多团体改用 GUS 卡来开发 DEMO，94 年 ASM 与 THE PARTY 比赛的冠军作品都只支持 GUS，这对内地的玩家来说真是太遗憾了。总的来说，94 年 DEMO 有了不少的进步，但是没有出现象 FC 的 Unreal 和 Second Reality 那么有震撼力的作品，实属遗憾。

下面是 94 年 ASM 与 THE PARTY 比赛的结果：

汇编 94 大赛 PC DEMO 前三名

| 名次 | 票数 | 团体 | DEMO |
|---|---|---|---|
| 1 | 901 | Electromotive Force | Verses |
| 2 | 726 | Cascada VR—section | Holistic |
| 3 | 413 | Iguana | HeartQuake |

THE PARTY94 大赛 PC DEMO 前三名

| 名次 | 团体 | DEMO |
|---|---|---|
| 1 | IMPACT Studios | Project ANGEL |
| 2 | NoooN | NO! |
| 3 | THE COEXiSTENCE | CONTAGiON |

### 后 记

为大家介绍了半天有关 DEMO 的知识，真不知是否会受欢迎。但有感于许多 PC 玩家，尤其是一些中小学玩家，电脑对他们来讲就是游戏机，多介绍点电脑艺术作品，会有助于提高 PC 玩家的素质。一个游戏往往只玩一遍，但经典的 DEMO 几乎百看不厌的。PC 玩家们，TRUST ME！当你看着 DEMO 中绚丽的图形，听着超动感的 POP Music，你会大声的说："It's Amazing！"

# PC 秘技

**明星志愿　属性修改法：**

在公司画面内同时按下 Ctrl＋A＋E＋X＋8＋L 六个键，即可修改一切属性，但过份修改会死机。

**魔法世纪Ⅱ　三大密技**

①、按住 Ctrl 键不放，顺序按 M、O、N 三个键、第按一遍可加二千元金钱。

②、按住 Ctrl 键不放，顺序按 A、M、F，敌人会全灭。

③、先将所有会法术的部队（会提升类法术的）全部升到最高。在战斗中让这种部队给欲升级的部队不断加防力，智力等。等失效后只扣十点。这样就有高能力队员了。

**幽浮二代　闪电作战法**

XCOM 二代比一代难度增加了许多，往往一场战役要打上一两天。现在用闪电作战法可以很快结束战斗。首先要好好的打一仗，最好杀敌数、缴械都很高。这样下次进入战场后，按下 Ctrl＋C，战斗就会结束，而战绩则和上次一样。

**丛林风暴之无敌战机**

沙漠风暴，丛林风暴都是从世嘉移植的游戏，难度一般，但游戏后期会较难。在游戏中按 ESC 叫出菜单，打入 CHICKEN（小鸡?），按回车再离开菜单，就成无敌战机了。（沙漠风暴的口令是 WATERFALL）

**浩劫残阳Ⅱ代　作弊模式**

以 DSUN －K911 为命令进入游戏，即可使用作弊模式，按键说明：

T　提升全队员的等级；

M　回复所有法术卷的能力；

Alt＋F2　增加部队能力；

Alt＋F4　学会所有法术卷。

**星世纪战将　秘技**

这是个沙罗曼蛇式的游戏，难度较大，现将密技公布：

Ctrl＋Tab＋F7　无敌

Ctrl＋Tab＋F8　自毁

Ctrl＋Tab＋F9　体力法力全满

Ctrl＋Tab＋F10　跳关

F3＋Del　跳到后半段　　F7　补血

# 疯狂修改

**《ALADDIN》**

生命不减：用 PCTOOLS
EDIT　ALADDIN. EXE
找字串 2EFF0EB20B
全改为 90 后存盘。

苹果不减：用 PCTOOLS
EDET　ALADDIN. EXE
找 2EFF0EDA0B
全改为 90
找2EA342172EC7
划线部分改为 90 后存盘。

**《突击！女战士》**

生命不减：用 UNP 把 TM. EXE 解压
进入 PCTOOLS
EDIT　TM. EXE
找280626397305
划线部分改为 90 后存盘。

**《密集火力》**

无限保险弹：用 PCTOOLS
EDIT　DUCK. EXE
找 FE0E2401　全改为 90

无限人数：用 PCTOOLS
EDIT　DUCK. EXE
寻找 FE0E2501 改为 099090 存盘

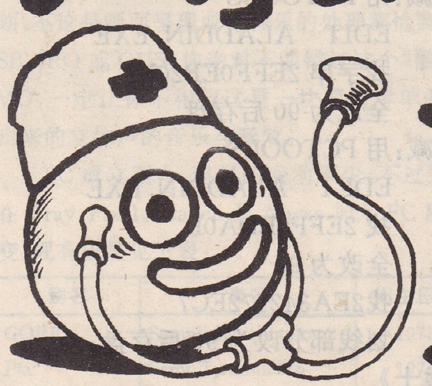
**《飞鹰骑士》**

金钱不减：进入 PCTOOLS
EDIT　ABC. EXE
找 SEC 348　DISP　457—464
全改为 90
找 SEC　356　DISP　127—134
全改为 90
找 SEC　359　DISP　43—47
全改为 90。存盘

**《殖民帝国》**

大量金钱：进入游戏后立即存盘
进入 PCTOOLS
EDIT　COLONY00. SAV
找 SEC 20　DISP　128—131
改为　FFFFFF7F。存盘
这时您就有 21 亿元了。

# 史莱姆诊所



Q:VESA倒底是什么东西？　遵义　黄怡康

A:VESA是VIDEO ELECTRONIC STANDARD ASSOCIATION的缩写，是一种Super VGA的统一协定。主板上的VESA是指LOCAL BUS（局域总线）的一种。此外，还有PCI，ISA，EISA等总线。

Q:①曾见电脑486—33，“33”是什么意思？

②视霸卡作用是否仅提高解析度？光驱有何规格差异？

③声霸卡是否能用音响代替？

④CG如何截取？

⑤3DO BLASTER在中国是否有卖？

昌平　杨荣强

A:①“33”代表CPU的主频，DX50 $DX_2$66 $DX_4$100也是此意。

②视霸卡是用来与视频外设连接（如电视天线，录像机，游戏机等），做图像采集、编辑之用。光驱从速度上看有单速，倍速，三速，四速，六速之分，从介面看有SCSI，AT，IDE之分。

③声霸卡是音频输入/输出设备。音响可接于声霸卡上，但不可代替声霸卡。

④采集CG最好用截图软件来完成。照像效果太差。直接用打印机的可能性不太大。

⑤3DO BLASTER在国内似乎还没有出售。

Q:我的硬盘比较小，听说DOUBLE SPACE可以增容硬盘，是吗？　北京　小黄

A:DOUBLE SPACE的确可以增容硬盘，但真的假不了，假的也真不了，增容后硬盘操作变慢。劝你别用。

Q:超任磁碟机用的磁碟游戏如何在PC机上玩　天津　张冰

A:不可能。就好像电影胶片不能在录像机上用一样，超任的数据结构与PC机的数据结构不一样。

Q:为什么有时操作错误后，DOS命令行的字会变成很大的白字？　北京　陈洁

A:这是显示模式被误操作改变，如果此时没有死机，键入MODE CO80回车，模式就可改回。

Q:我前两天发现我的硬盘上多了一个十几兆的叫386SPART的文件，删除后发现WINDOWS起动后总有警告，这是为什么　黑龙江　乔力

A:那个文件的WINDOWS虚拟内存的交换文件可帮助WINDOWS提高速度。如果误删了，进入WINDOWS，在Control Panel中的386 Enhenced中修改。

Q:听说智冠科技推出了《东方不败》《天龙八部》，为什么到现在我也玩不到？　北京　中毅

A:因为内地缺乏最新软体报导，新软件的消息大部分靠小道消息传播，您听说的就是这类谣言，实际上智冠的确提过要制作这两款游戏，但似乎还没有做。

Q:我有一块创通的16BIT声霸卡，可玩游戏时，总觉得音乐不动听，听起来很假，我该如何是好？　北京　李林

A:您的胃口真是很大呀？您只要买一块创通的SB AWE32正式版加一块WAVE BLASTER，就能听到真实乐器演奏的声音了。如果您还嫌不够，在声卡上插上28兆内存会更好。

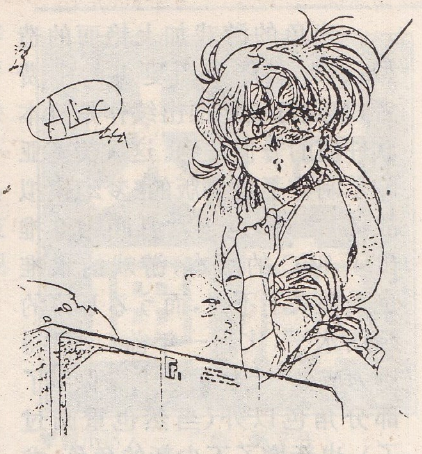
Q:《三国演义Ⅱ》何处有卖？　北京　阿林

A:据可靠消息，在本文截稿之前（9月30日），《三国演义Ⅱ》还未发行。许多邮购广告大多是虚假的。



# 活跃！漆原智志

文 图/XYM.WD



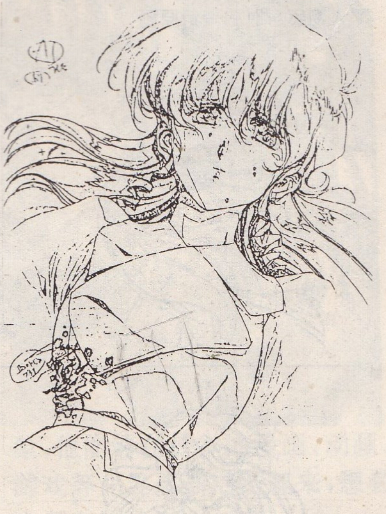
▲プラスチックリトル原画

うるし原智志(本名:漆原智志)

1966 年生于广岛县

曾在东映动画。アートランド等处工作。目前是アースワークの雇员。他不仅参与动画片的绘制,而且还从漫画家的身份活跃在游戏软件中登场人物设计及漫画连载方面。代表作有《レムネア伝奇》、《極黑的翼バルキサス》、《クリスタニア》、最近作《プラスチックリトル》。

每期的“三栖人”栏目,该选择怎样的内容,我 AKIRA=XYM 在这半年多来也算是费尽了心机,既不能脱离漫画的轨道还得搭上游戏的车。如此,实在让人头痛。时常窜出些念头,干脆来个“编辑部的伝说”或“真·编辑部”之类的什么,那里,既有乱马、良牙、也不乏游戏狂人,是最佳的题材(哎哟!老编。您干嘛!?痛死我了!!)…这次的うるし原智志,倒是个条件优越的家伙,无论在游戏造型设定或是漫画、动画等领域,都有相当深的造谐,可以成为“三栖人”栏目介绍的头号种子对象。那么,接下来就开始了。阿 KING:北京土著,外号“良牙”,对战游戏高手…(哇!老编,饶了我吧!下次再也不敢瞎掰了…救命啊!!…)



▲プラスチックリトル原画

**《秘密花园》**

PC-E 的 AVG 类游戏,以校园内扑朔迷离的杀人事件为主题,由德间书店于 93 年 12 月上旬发售的 SCD。

うるし原担任的工作是全部角色的造型设定,主角共有 3 位,分别是担任家庭教师并兼职侦探工作的须藤姬香、轻浮的青年矢萩健及事件被害人的妹妹都筑伊万里,游戏的内容是按着剧情的演变,更换合适的主角进行杀人事件的调查。

うるし原笔下的人物造型一向以超绝美形而著称,这次担当《秘密花园》的造型设定,当然也不会例外。须藤姬香的端庄,都筑伊万里的可爱,都刻画地极为得体。此外,如目击者源樱子等事作的众多关系者的造型,也丝毫没有半点马虎,个个都清秀潇洒,仪表不凡。在如此的环境下进行游戏,让人感到:若不是杀人事件的话,这个世界真是太美好了。

AVG 类的游戏,多数的游戏进程都是在一些固定的画面中进行一些问答选择,这样的游戏若要能吸引玩家,除了内容精彩之外,插图绘制的优劣就显得至关重要了。《秘密花园》中游戏厉程用插图,多为うるし原亲自持笔。画面精细程度大致也是可想而知了。うるし原作品的爱好者,也可乘此机会大饱眼福了。

宣传用海报及插图,连同卡带封面插图,大致在四幅左右,数量上虽不多,但张张都是うるし原的尽心之作。颇有保存价值。

**《梦幻模拟战》**

以神话传说为题材的战略模拟游戏、世嘉 SLG 类最为人气的作品,也有 PC-E CD 的版本。うるし原为游戏设定的角色造型,相信大家都已在游戏中见过了。作为古典题材的游戏,うるし原也塑造出了大量战士,骑士及魔导师之类的造型。服饰及甲胄等的刻画,很多地方类似于他的其它的几部同类题材的动画。总的来说,便是相当地细致了。

出色的游戏加上艳丽的造型，自然是能吸引更多的消费者，趁热打铁地推出续作是日本软件商的一惯伎俩。这次美塞亚除了制作了世嘉版的《梦幻模拟战Ⅱ》之外，也于六月底相继推出了 SFC 的版本，游戏的水准也是提高了不少，而うるし原的绘图水平，比起一年前，也显得更为成熟。人物设定上除保留了部分角色以外（当然也重画过了），也新增了不少新的角色，尤其是敌方不少新成员，初来乍到，便毫不客气他夺走了最帅及最酷角色的排位，幸而克丽丝及那姆仍将最可爱角色的位子坐得牢牢地。否则，己方角色们的脸儿该往那儿搁才好。

与《Ⅰ》较大的不同之外除了战斗画面上显示的人物数量及大小之外，视窗中角色们的表情也会应故事情节发展而产生变化，悲伤、喜悦及愤怒。连阵亡时也有相应的表情。如此优益的设定，一旦失去了话，多少是缺乏了那么一份激情。

目前为止《梦幻模拟》系列的插图已制作了相当多的数目。其中的不少，在国内以往诸如《画王》一类的杂志中，被用来装点封面及各封的彩页。《梦幻模拟Ⅱ》的动画版的首映式于东京、大阪、名古屋同时举行。

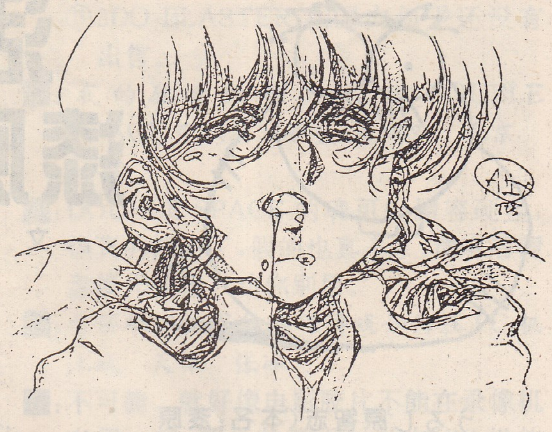
**《VALKEN》**

前面谈的两个游戏，一个是 PC－E 以现代为时代背景的 AVG 游戏，另一个是 MD 以古典传说为主题的 SLG，现在提到的这个《VALKEN》是 SFC 版的 ACT 类游戏。看来うるし原是可以胜任任何时代背景人物造型设定的，因为此次的游戏一下子又切换成了未来的宇宙战争。

虽只是九二年美塞亚的作品，且只有 8M，但其出色的美工，优秀的剧情，流畅的操作是至今也没有几个游戏能与之相提并论的，仍旧是画得相当仔细的作品。比起《梦幻模拟Ⅱ》的人物设定表，更是多出角色们的档案及有关数据资料。

▼人物转身时的一组原画





▲プラスチックリトル原画

时代背景为 2101 年所爆发的战争，虽然战争双方都是地球的成员，但高科技的战争早将战场扩展至宇宙。主角 JAKE BRAIN 是作战机械人 VALKEN 的驾驶员。国藉为加拿大是极为罕见的设定，作为敌方角色登场的 ALEF BERDACH 少佐除了性格相当酷之外，容貌上也比 JAKE 帅气得多。

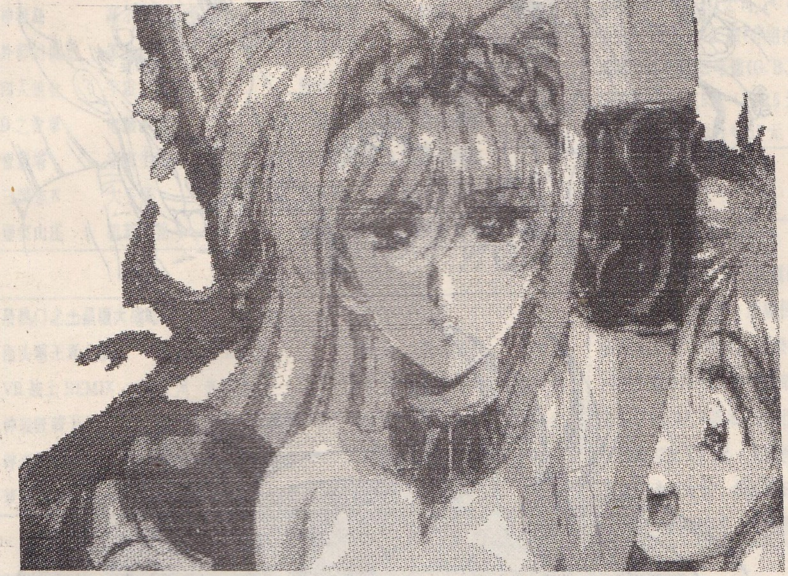
造型以外的插图，一共制作了四张，用来表现游戏两种不同的结局，便占去了两幅。完美的结局自然是 JAKE 从几欲粉碎的机舱中脱出与女友克莱娅拥抱在一块儿，另一种结局，是在母舰的残骸中，JAKE 抱着阵亡的克莱娅，这场战争，给他留下的创伤永远无法愈合……与这两幅插图类似的画面，也安排在了游戏的 END 中，按着任务完成的状况，就能看到这两种不同的结局了。

**《Amaranth Ⅱ》（アマランスⅡ）**

日本个人电脑 PC 9801 的 RPG，由风雅公司制作，至今已推出了三部，但似乎只有Ⅱ的造型设定是うるし原，女主角一对精灵般的耳朵很引人注目（类似于《羅德岛战记》中的迪度）

**《斗神都市》**

个人电脑的 RPG 节目，游戏的多幅彩图，看似见田龙介笔下的人物造型，实际上参与制作的人员很多，这其中就有うるし原制作的不少插图，虽然不是主笔造型设定，但多少也是参与了



吧，所以也把这个 GAME 排了出来。

**GAME BOY**

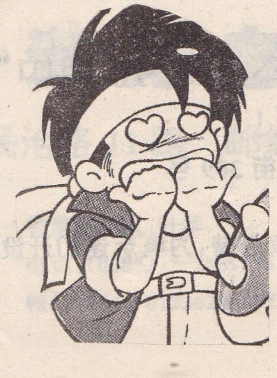
这是所有游戏插图中所占比例最多的份额，基本是归属于 GAME BOY 宣传用海报及其它的业务用插图。笔者粗略地查寻了一下，现有总的数目在三十幅以上，而且有新的作品不断问世，选用的题材也是多种多样，差不多各个类型的 GAME BOY 的节目都能在这里找到与主题相适应的插图，此外，所有插图中角色都是美少女啵！

**随心所欲地任意去干**

原来从事试听初版动画片中登场人物声音的うるし原，至今已成为在游戏、漫画、动画等领域都有出色表现的著名漫画家。另一面，九三年后的日本，除游戏业进入了全盛时期，而漫画、动画业相继开始走起了下坡路，不少成了名的漫画家的作品开始显得粗糙起来，动画片制作中一些特技水平虽随科学水平的提高而日趋成熟，但总体的绘制水平及投入的精力却明显不如往日，在如此的情形下，うるし原仍能够不断提高自己的技艺，而且也从无粗制滥造的现象，他能够在日本的漫画、动画、游戏等业界逐渐活跃起来，想必也是自然的事。

每次看到うるし原的作品，都能深深地感受到他的个人风味，这也是其作品在作品林立的日本漫画界开辟出自己空间的众多原因之一，另一面，うるし原对于自己的作品，最基本的原则就是：

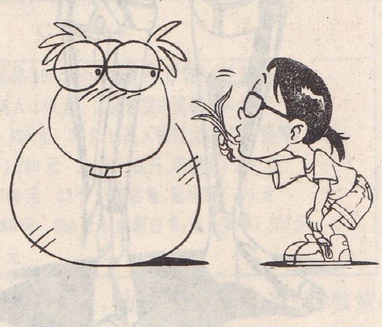
要干的话，就摆脱一定之规的约束，随心所欲地任意去干！完全无视历来 RPG 与歌颂英雄的幻想作品去干。



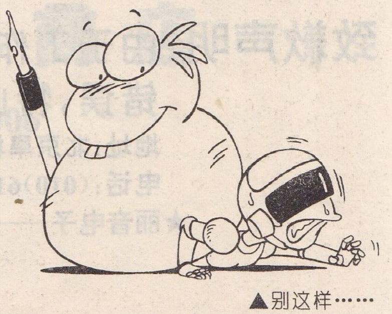
# 大墙画廊

▼城市猎人　广州　陈文芬

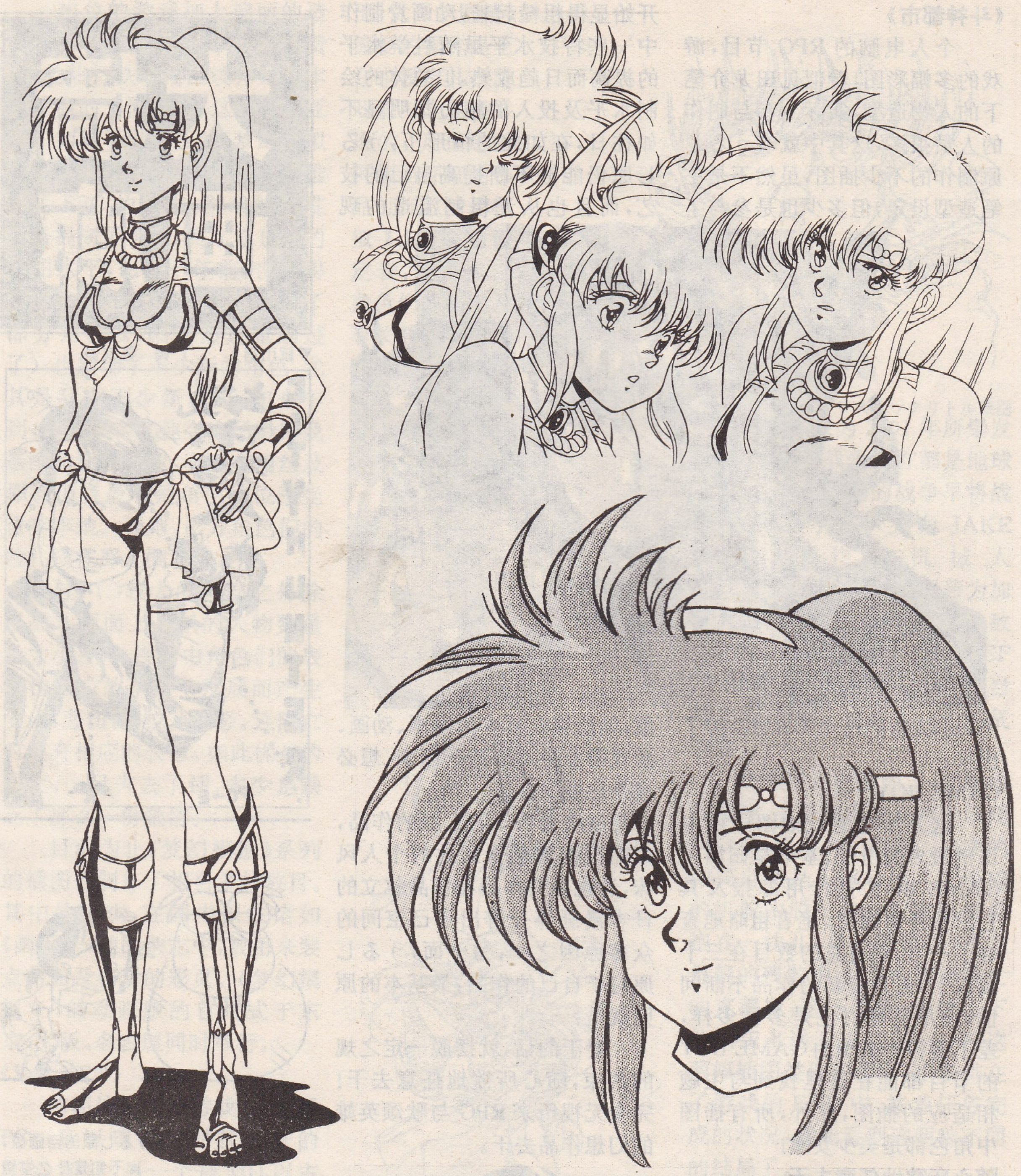


▲うるし原的自画像，真不知是什么生物



▲别这样……



**致歉声明：由于工作疏忽本刊第 10 期中“丽音电子”广告中出现错误，特此更正！**

地址：北京阜城门内大街 309 号

电话：(010)6163834

★丽音电子——由发烧友经营，为电玩迷们开设的热门 GAME 专卖店。★

### 3DO－CD 每张 100 元(购 5 盘以上 80 元/盘)

| | | | |
|---|---|---|---|
| 绀碧舰队 | 银河飞将(4 张盘) | 卒业 2 | 地狱(HELL) |
| 真人快打 | 京都鞍马山庄杀人事件 | 出租汽车 | 疯狗Ⅱ |
| 星球大战 | MARSBLADE(AVG) | 午夜陷井 | 信长野望霸王传 |
| 铁人 | 95'世界足球杯 | 凶馆 | 十七人街霸 |
| 警察的故事 | 娱乐的殿堂 | J 联盟 | 95"篮球 |
| 神秘岛 | 高尔夫俱乐部 | 星际飞狐 | 侍魂 |
| 外部的世界 | 屠龙记 | 古堡幽魂 | GEX 小恐龙 |
| 四人组合 | 宇宙空间战 | 野球拳 | 奥特曼 |
| D 之食卓 | 电脑漂流 | 机器猫 | 琼斯侦探 |
| 智慧塔 | 宇宙生物 | 美少女战士 | 宇宙海盗 |
| 三国志Ⅳ | 大头仔 | 石头记 | 人体小宇宙 |
| 爆笑山庄 | 机器人格斗 | 幽游白书 | 美少女雀士 |

### 土星－CD

最热门之**土星版大战略** 800 元

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 街头霸王真人版 | 750 元 | 国王传说 | 800 元 | 新忍传 | 700 元 |
| VR 战士 REMIX | 500 元 | 光明战士 | 850 元 | 碧奇魂 | 700 元 |
| 钟表匠骑士Ⅰ | 390 元 | 湾仔杀人事件 | 700 元 | 神秘岛 | 750 元 |
| 钟表匠骑士Ⅱ | 700 元 | 真说梦见馆 | 650 元 | 辉水晶传说 | 700 元 |
| 梦游美国 | 650 元 | GOTHA 战役 | 550 元 | RAMPO | 750 元 |

### PS－CD

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 铁拳 | 700 元 | 斗神传 | 700 元 | 圣柜传说 | 900 元 |
| 卡通赛车 | 800 元 | 极速赛车 | 900 元 | 罪恶世界 | 850 元 |

### 主 机

| | | | |
|---|---|---|---|
| 松下 3DO | 2800(光机) | 3DO 解码卡 | 2000 元 |
| 世嘉土星 | 3200(光机) | 土星解码卡 | 2000 元 |
| 索尼 PS | 3200(光机) | 世嘉Ⅰ、Ⅱ机 | 590 元/台(送一卡) |

超任美版主机 1200 元　34M UFO 碟机 2300 元　32M 博士Ⅶ碟机 2300 元
SVPER KING 碟机(32M) 1990 元　SKN 机王(NTSC) 1900 元
SNK NEO、GEO－CD 机(NTSC) 3300 元
世嘉手掌机 1250 元(送一卡)　PC－E GT 掌机 1250 元
GAME BOY 490 元　G.B 放大镜 30 元　G.B 电源 20 元

### 各类电玩杂志

GAME PLAYERS 游戏志(全彩印,介绍次世代机、超任机游戏)20 元/本
GAME Express 游戏快递(介绍次世代机游戏软、硬件最新情况)20 元/本
电视游乐报导
电视游乐杂志 ＞周刊、台湾 95"最新电玩、大型机、家用机介绍 50 元 / 本
星际 MD(世嘉游戏)15 元/本　星际 SFC(超任游戏)15 元/本
星际 PC－E(NEC 公司,PC 机游戏)15 元/本
GAME 劲王 95'二期(介绍次世代主机)10 元/本
星际 TV GAME 年鉴(G.B、SNK、SFC、MD 全面介绍)30 元/本
超任 FANS94(5)～(12)15 元/本
少年同志套装(11)本 55 元　双期(090＋091)10 元/本

### 世嘉卡

梦幻之星Ⅳ(原装) 350 元　信长野望全国版(原装) 350 元　侍魂 150 元
太平记(原装) 85 元　大混战 200 元　万兽之王 149 元　超音鼠 150 元
格斗三人组 150 元　超狼传 190 元　饿狼传说Ⅱ 150 元　伊苏国Ⅲ 198 元
星际警探 BOB 99 元　超级魂斗罗 150 元　中东战争 150 元　七喜 118 元
闪电少女 179 元　恐龙兄弟 $DB_2$(SLG 原装) 249 元　梦幻模拟战Ⅱ 290 元
铁拳之道(ACT 原装) 90 元　美国队长 128 元　三国志Ⅰ＋Ⅱ 350 元
麦顿斯家庭 105 元　太阳神之子 118 元　死光神 118 元　小飞侠 135 元
迅雷行动 230 元　世界末日 135 元　雷电传说 150 元
圣战骑战记 149 元　摩登原始人 99 元　大魔界村 179 元

### G.G 卡

SD 高达(SLG) 350 元　机甲战士(SLG) 280 元　J 联盟 280 元
阿拉丁的传说 250 元　克利斯达尔传说 250 元　唐老鸭 200 元
太空战士 190 元　战斗泡泡龙 100 元　滚珠天 80 元
9 合 1(真人快打、美少女战士等)350 元 12 合 1(侍魂超音鼠等) 350 元

### G.B 卡

三国志 190 元　第二次机械人大战 190 元　真实谎言(原装) 180 元
吞食天地(原装) 250 元　篮球飞人 180 元　大怪兽空中决战 290 元
53 合 1(真人快打、兔子罗杰等) 350 元　95 合 1(真人快打、侏罗纪公园等) 280 元
128 合 1(蛛蜘侠玛利、米老鼠等) 280 元　30 合 1(乱马、玛利等) 350 元
28 合 1(七龙球 Z、幽游白书等 280 元　33 合 1(忍者龟、乱马等) 350 元
12 合 1(幽游白书、七龙珠等) 280 元　200 合 1(幽游白书,魂斗罗等) 350 元
20 合 1(GB 原人仓库番等) 190 元

以上介绍均可邮购,款到三天内发货,欢迎广大游戏爱好者及各位同行前来选购洽谈,批发从优,价格面议,敬请垂询!

# 苏州市港龙电器商店

**地址:民治路 11 路　邮编 215006**

**收款人:叶威**
**电　话:(0512)5242655**
**开户银行:苏州中信实业银行苏州分行**

**香港联系人:叶华**
**电话:(00852)－26695947**
**帐号:704－01226280002**

# LIT可重录型游戏卡＋学习节目＝

所向披靡

普通游戏卡，即使您买很多块，所能玩到的节目也是有限的，并且玩旧的卡带也没多大用处了。LIT可重录型游戏卡，当您上面的节目玩旧了，可以拿到经销商处洗掉上面的旧节目，再录上您所需的新节目。如此反复，起到了以一当百的作用。

电子游戏机已普及到每一个家庭，如果能利用它进行辅助教学，对家庭、对社会都将是一件很有意义的事情，使玩游戏机的孩子们不仅仅将游戏机用于游戏，还可以进行学习。

我公司依照教学大纲，现已开发出中小学各科的全系列教学节目，并且各种形式的学习节目还将源源不断地推出。这套学习节目在普通家庭8位游戏机或学习机上便可使用，和LIT可重录型游戏卡配合，用户只需投资一块LIT游戏卡的费用，以后再支付少量的录制费，便可以使用到本公司推出的大量学习节目。

## 这是LIT学习节目＋LIT可重录型游戏卡的最完美结合，缺一不可。

## 另：最大容量达32M的SX型16位LIT可录卡现已开始发售。

花230元（零售价）便可以买到一块SX卡和8M容量块，再花150元，买一个8M容量块，插在SX卡上，便可自行进行容量升级，直至32M。

## 同时提供复录设备，用于经销商向用户提供复录授权学习节目等服务。

复录设备用于经销商向用户提供复录节目服务，由于是针对非专业人员设计的，所以使用比较简单。目前我公司生产的最新型SN复录设备，可用于对所有型号的LIT可重录型游戏卡进行节目录制。

## LIT产品一大分支街机可换节目电脑板。

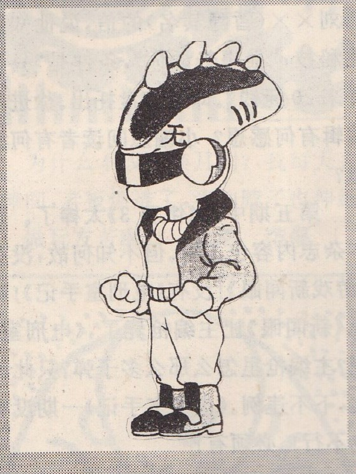
欢迎在各地经销商处选购。

## 李氏企业 深圳金脑电子科技有限公司

地址：深圳市宝安区西乡新安五路77区25栋 邮编：518102
电话：0755－7907900（三线）、7906388 传真：0755－7900837。

## LIT16位游戏机已发售，请在各经销商处购买

# 闯关族的家




主持人：无类

## 就职宣言

玩友们好！我是无类。“闯关族的家”原来由老D主持（老D＝仔龙?），老D做他的博士梦去了，现在由我来接手这个栏目。我很高兴，因为我认为这个栏目非常有潜力。玩友的喜怒哀乐，恩怨情仇都可以在这里倾诉。我能够倾听你们的建议，转达你们的批评，回答你们的问题。这不是一件最开心的事情吗！

老D走了，大家可能惊异仔龙的题图为何没有变？一是为了纪念老D的开创之功，二是玩友和小仔龙已经生活十几期了，可能有了感情。我插进去，是不是有“破坏感情”，“第三者插足”之嫌呢？老D刚走，按说应该萧规曹随（对不起，这是第一次也是最后一次“掉书袋”。请查《汉语成语考释词典》第220页）。不过我还是向主编提出三个要求：一、这里是“闯关族的家”，玩友可以随便发表批评意见，正确的，错误的；全面的，偏激的；成熟的，幼稚的；爱听的，讨厌的，任何人一律不能干涉。二是扩大地盘（不会太大，多吃坏肚皮），尽可能多地为玩友排疑解难。这些当然要求编辑部诸位的支持，龙哥不做“热线”，我只有“寒心”。另外就是玩友的支持，果蔬失地则不荣，鱼龙失水则不神。长篇大论，三言两语，豪情壮志，婆婆妈妈都可以。希望“闯关族的家”能办成杂志最好的栏目（我已经听到邻桌龙哥、阿King的怒吼和扫射了）。希望有一天能听到众多读者说：“我买《电子游戏软件》是因为要看“闯关族的家”。（邻桌又是一阵龙吟虎啸）至少拿到杂志第一个翻开的是“闯关族的家”（目录除外）。

OK，Let's go！




“游戏新闻眼”里提供卡带价格实在是吃力不讨好。这些价格都是两个月前的，参考价格当然大打折扣。某些电玩店BOSS因此而有根有据地涨价。我和几位玩友都曾深受其害。龙哥为虎作伥，改名“狐狸”算了。　　上海　伏亦君

一位自称“无心人”讲了他“惨痛”的经历。他因看《集中营》而买了SEGA而成电玩FAN。不料女友强烈反对，经半个月的围剿与反围剿而终于“拜拜”。痛定思痛，他上书编辑部：“为了解除玩友的后顾之忧，必须重视妇女解放，将发展女性玩友作为一项工作提到日程上来”。他说翻开玩友俱乐部，蝇头小字，密密麻麻，女玩友却凤毛麟角。全国十二亿人，除了男性，就是女性（哥白尼式的发现！）《集中营》为何不去开发这宝贵的资源？而且女性的反对会阻碍她们的朋友、兄弟、子女、丈夫加入电玩行列。其祸害远烈于杨贵妃、武则天。贵刊一向以玩友的“大本营”著称，却忽视妇女解放，完全是路线错误。《GAME集中营》改名为《GAME少林寺》算了。

上海　无心人

95年第5期《荆柯新传》、《游戏业的崩溃》等文均不知责编为谁？是漏掉还是故意不登，以免日后评最臭编辑时逃之夭夭？　重庆　穆爽

第四期《乌鸦、乌鸦、叫》中说至94年底以前内地无一个电子游戏。可据我所知，内地有FC版的《西天取经》，还有IBM-PC版的光盘游戏《神鹰突击队》，怎么能说内地的游戏节目为零？长他人志气，灭自己威风？

湖南　胡征

《最终幻想Ⅵ》全部人物画片都有胶带固定胶片所留下的痕迹。污染了可爱的蒂娜、莎莉斯等可爱的人物形象，使我们这些收藏者大为恼火。

重庆　穆爽

《'94典藏本》除彩页外，192页正文中，PC游戏只有10页，只占2.6%。对PC玩友已经不是种族歧视，而是种族灭绝了。在纪念反法西斯胜利50周年之际发出最终SOS：PC发烧友不是犹太人，《软件》也不是奥斯维辛集中营吧！

上海　MOUSE

第五期杂志宣布世嘉超任争论"胜利结束"，算是"迷途知返"。玩世嘉也好，超任也好，甚至可怜的红白机，大都是经济实力，机遇等决定的。主动的主观选择并不多，何必非要分出高下。社会上对电玩"黑云压城城欲摧"，玩友内部还热心内战，徒然伤了许多玩友的心。难道真的"攘外必先安内"？临了还要勾上PC玩友，我们招惹谁了？诸位中如有拿了任天堂或世嘉的日元，您说谁好我一定无条件跟进，否则何必呢？

上海PC迷朱辛平

我发现贵杂志有一个最大的特点，就是什么批评都登(说实在话，有的批评有点过份)，但一贯虚心接受，坚决不改。什么建议都登(说实在话，有的主意够馊的)，就是不做。例如许多玩友提出能否举办节目排行榜，能否开办读者服务部，代售，代买机、卡，能否代修机卡，做二手货中介……。但我们看到的永远是一纸声明："本刊不介入商业活动"。贵刊不骗钱也不收钱，不坑人也不帮人，光说不练，徒然辜负"闯关族的家"的称号。我不明白杂志为什么不能利用良好的信誉做一些买卖，既使读者免受盘剥，小编们又能增加收入，于人方便与己方便，何乐而不为？

西安　丧失空中保护的"炮灰"

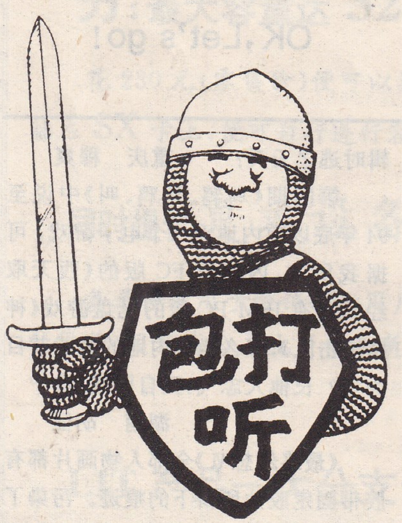
**"炮灰"你好。登什么批评建议是我们编辑的权利，接不接受，怎样接受是上司的事情。编辑和你一样，"光说不练"。登出来的批评建议并不一定都是我们所赞同的。但这是"闯关族的家"而不是一个人或某一伙人的家。所以应该"群言堂"而不是"一言堂"。我想中国人应该养成倾听，容忍不同意见和动脑思考的习惯。"不介入商业活动"，"不表示个人意见"是杂志社的规定，做为杂志社职员我们只能"盲目跟进"。每天大声地喊"YES,SER"！**

贵阳徐进玩友来信说，他在"求贤榜"上登出《机械战警》疑难求解后，接到刘××(暂隐其名)的信，说他知道此秘技，"很想告诉你"，条件是"只要寄来20元钱"。即可和盘托出。徐进问编辑有何感想？小编想问读者有何感想？

第五期中插《饿狼3》太棒了。整本杂志内容也不错。但不知何故，没有《游戏新闻眼》！没有《电刑室手记》！听说《新闻眼》让主编枪毙了，《电刑室》呢？主编枪里怎么那么多子弹？只此一次，下不违例。《电刑室手记》一期没有也不行！必须有！

潍坊　张辛

---




Q　*我很喜欢NAMCO和CAPCOM制作的格斗游戏，象NAMCO的《铁拳》和CAPCOM的《街霸》系列，百玩不厌。我有些想法和建议想写信给他们，麻烦贵刊将那两家公司的地址告诉我们好吗？*

*南京大学　江鲸*

A　①NAMCO　社长：中村雅哉　地址：东京都大田区矢口2－1－21　电话：03－3756－2311

②CAPCOM　社长：迁本宪三　地址：大阪市中央区内平野町3－1－3　电话：06－920－3600

Q　*因种种原因，我很晚才看见《集中营》的"通缉令"，因此自首得太迟了。虽努力搜求，《电子游戏软件》94年1、2期仍旧收集不到。快把我气疯了。请集中营长官一定帮我找到，哪怕高价我也要。　上海　林小林*

A　我们接到不少这样的求助信，但杂志社无货，实在爱莫能助。如有准备处理过期《软件》的玩友，可来信告之，无论新旧(注：95年第三期以前的)。如需95年第三期以后的，我们有少量存货，可邮购。

Q　*听说世嘉公司在广东和云南有合资厂生产正品世嘉机，消息确实吗？世嘉在中国有什么动向吗？*

*哈尔滨　许放*

A　世嘉在广东和云南没有合资厂，至少世嘉方面否认。世嘉在中国一直没有办事处，它在华业务一直是由三菱公司驻中国办事机构代理的。去年底世嘉与文化部合办了世嘉华翰公司，可以视作世嘉在华开展业务的正式窗口。业务方向目前主要是街机，这也是世嘉的优势项目。近期准备在北京开几家中型街机店，明年有可能在北京兴建电子娱乐主题公园。详情不得而知。

Q　*《'94典藏本》上"电刑室手记"配上XYM的插图可谓珠联璧合。XYM主持的"三柄人"栏目我也很喜欢，能告诉我XYM的真实姓名和联系地址吗？另外雪鹰小姐主持的那期"新游戏夜话"也很精彩，她的联系地址有吗？我很想和他们交个朋友，请教一些问题。　大连　汪启明*

A　XYM和雪鹰小姐都是上海人，年龄都是20岁的样子。都是朝气勃勃的年轻人。XYM在一家动画公司做美工，雪鹰小姐在一家计算机公司工作。因为他(她)们没有授权我们公布他(她)们的联系地址和电话，为尊重他人隐私，我们无法告诉您。读者如有问题和要求，可写信给编辑部，由我们转交。




为什么不改为半月刊？我每天去书摊问，老板烦透了，我的脖子也伸细了。做玩友苦啊！ 常熟 范磊

《'94 电子游戏软件典藏本》看了 17 遍，薄，太薄！(贪心不足蛇吞象)贵刊如能出一本以“FIGHT NOTE”主题的典藏本就好了。专门介绍 DATA EAST、CAPCOM，SNK 等公司的著名对战 GAME

**湖北应城 天天趴门房等回音的段鹏**

我们几位玩友都使用国内组装机，分为“妙博士派”和“新星派”。时常为各自机器的兼容性、稳定性、扩充性而“快打出手”。杂志能否象世嘉超任比较一样说明一下“妙博士”和“小教授”的性能比较 **湖北 沈放**

《'94 典藏本》印刷之精美，内容之充实，彩页之精彩，价格之便宜，收藏价值之高确为国内罕见。我周围的玩友每人均抢购一册，以做收藏。

杂志能否再接再励不定期地出一些单行本，如 SEGA 特辑、SFC 特辑、3DO 特辑、SNK 特辑、格斗对战游戏特辑……等。以方便拥有不同机种，不同爱好的玩友欣赏。

**郑州 王亮**




**致主编：**

提议每期可用一至二页办一个趣味性可读性较强的“不吐不快”栏目，或“电玩族日记”之类。前者可着重写出玩卡心得，后者可写出电玩生活中的甘苦，也为“电玩文化”营造出一种气氛。

郑州 张征

**致广告部**

广告对于杂志来说可能是个可爱的小宝宝，不过是否也得注意一下计划生育？

上海 李露

**致仔龙：**

我觉得你的名字用上海话念好象有点象“宰龙”。请换一个响亮吉利的名字

上海 谭亦民

**致龙哥：**

能否将“龙哥热线”改名为“龙哥热纸”较为符合实际？

无锡 李彦民

**致主编：**

别动不动就扣龙哥工资。恐龙是稀有保护动物，万一龙哥想不开……

福州 林觉生

《集中营》这个名字太可怕了！想一想哪个家长肯把孩子送进集中营？

苏州 冯军

**致老爸：**

我不要求上“土星”，让我在地球上当一回“小教授”行吗？

天津 刘欣欣

**致雪鹰**

谢谢你提供的美伦美奂的《龙骑士》、《第七访客》彩色照片。让那些孤陋寡闻者知道 PC 游戏的“最高境界”。雪鹰万岁！

上海 于之浩




**Q** 《世嘉五代全面改造》答疑

①PPU 与接口 IC 的型号是什么？ ②找不到 JP1－4，如何制造跳线点？ ③SONY CX1145M 与 CXA1145P 性能一样吗？ ④有必要改成 NTSC3.58 制式吗？ ⑤MD2 能改制吗？

北京 张健 袁淼 柳文杰
湖北 熊凯 广西 刘少枚

**A** ①采用两片片状 IC 的原(组)装主机 PPU 型号为 315－5313(SE－93)，接口 IC 为 315－5402(SE－94)；采用三片片状 IC 的原(组)装机 PPU 型号为 315－5313(TA－06)，时钟接口 IC 为 315－5364(TA－04)，手柄接口 IC 为 315－5309(TA－05)，和两片机不同的是三片机的美日版选择在手柄接口 IC 的 25 脚。 ②自己造跳线点需要一定的无线电技能，为难的玩友切毋随便动手，否则可能因小失大；注意：不要直接在片状 IC 纤细的管脚上作跳线点，应顺着该脚在线路板上找一安全的地方；只有确认断开地线后才可接上＋5V，否则将造成短路。 ③一样。 ④若不是为了研究需要或只

有单N制彩电，实无大动干戈的必要，PLA60是最简便实用的制式。

⑤早期采用315－5676芯片的MD2无法改制，新出的采用315—5660芯片的MD2可改，其46脚为场频(50/60HZ)选择。

Q SFC的兼容机在游戏时会不会出现不满屏？　北京　阿冈

A 只有具备NTSC或PAL60输出的SFC兼容机在PAL/NTSC多制式彩电上才能得到满屏的图象。

Q 世嘉制式转换卡有何用？其效果是否与N制输出，N制接收一样？　江西　龚涛

A 该卡的作用是转换世嘉卡的美日版制式使之适应不同的主机，这样就不用改动主机的美日版制式了。如原装美版《超级街霸》在日版主机上将出警告画面，但加上该卡使之转成日版后就能正常游戏了。

Q 我想录制超任很多RPG中优美的音乐，怎样与音响连接？

A 在超任后部的多功能插口上接上专用立体声AV线，将其左右声道输出分别接至录音卡座的左右声道端子既可。

Q ①世嘉的CD-ROM与CD-ROM² 有何区别？　②两者能不能在MD2上玩？　③PAL制MD能接世嘉的CD2吗？　广东　吴添宏

A ①世嘉的CD-ROM全称为MEGA CD-ROM，能玩MD CD光盘游戏；CD-ROM² 是NEC的(PC-E)＋(CD-ROM)一体机，能玩PC-E的光盘游戏，当初PC-E在推出CD-ROM系统时，为了强调其(CD-ROM)×(CD-MUSIC)的功能，所以称之为CD-ROM²，这已经成了NEC的专利，至于其它公司推出的CD-ROM就不可能再叫CD-ROM² 了。　②前者能，后者不能。　③一般不能，由于组装世嘉机对MEGA CD的兼容性很难保证，购买CD机时一定要携主机前往测试。

Q 世嘉机为什么会有兆位驱动器？　安徽　鲍晓

A 这个提法似乎不妥，世嘉机的英文名MD是MEGA DRIVE的缩写，直译即为兆位驱动，意思是该机能玩兆位以上的大容量游戏。

Q 游戏时，能否把游戏过程录下来？我家只有888录像机，没摄像机，行吗　甘肃　李磊

A 先将游戏机的射频或AV端子接到录像机的RF 1N或AV 1N端子上，再将录像机的输出接电视，这样就可以在游戏时随时用录像机录游戏过程。

Q ①光盘机，磁碟机，光碟机？光盘，磁盘，光碟，磁碟，软盘？其对应机种？　②磁碟机玩磁碟？磁碟最便宜？可不可以不接主机，直接玩磁碟机？　③现在市面上的32M超任霸王是不是主机？。　济南　宝宝

A ①碟与盘是一个意思，故光盘＝光碟＝CD，磁盘＝磁碟＝软盘，对游戏机而言，其光碟机或磁碟机都是用来代替游戏卡的附设，各种主机都只能用专为其设计的磁碟机或光碟机。　②正如光碟机只能玩光盘一样，磁碟机也只能用磁碟，相对而言磁碟最便宜，磁碟机必须接上主机才能玩。　③仅是磁碟机，不是主机。

Q ①CD游戏机除可以玩GAME盘外，能放唱盘和视盘吗？　②磁碟机和卡带比有何优缺点？　③GB卡带的价格大约是多少？　辽宁　刘东

A ①一般都能放音乐CD，但能放VCD小影碟的很少，目前3DO和土星加上专用解码器后才能看VCD。　②磁碟机一次投资大，但以后只需用低成本的磁碟来玩游戏。　③GB卡带多为盗版合卡，价格在250～350元之间。

Q ①美日版SFC之间是否相互兼容？普通碟机能与美日版主机相连吗？　②SFC＋制转后能接黑白电视吗？　③能否在彩色监视器上用SFC的RGB输出？该线何处有卖？　上海　张迪

A ①美日版SFC软件大部分能相互兼容，碟机十日版主机兼容性似乎稍强一些。　②可以，但对于黑白电视而言，N制与P制仅有场频不同，若有调场频旋钮，不用制转也能玩。　③可以，市面尚无售，自己做一条试试。

Q 带电池记忆的卡带能维持进度记忆多长时间？为什么有些卡带当时能记忆，关机一会再开机重玩进度就丢失了？怎样修理不能记忆的卡带？　北京　张大勇

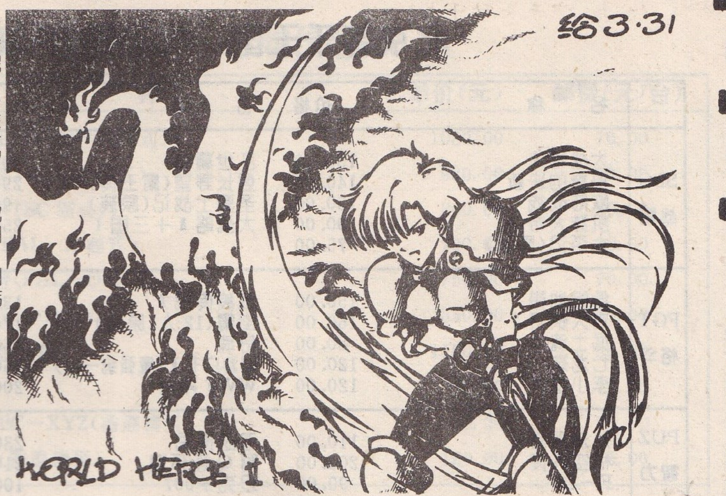
A 游戏卡带中维持记忆的电池和电路如果本身功能正常的话，维持进度2—3年应该没有问题，不过近来不法盗版商重利忘义，不少应带电池记忆的卡带不是没装电池，就是电池没电，所以玩友在购买试玩时一定要储存一次，然后关机(不是复位!)拔出卡带以确保完全断电，再重新插卡开机读取进度，能顺利读出才可购买。万一买回不能记忆的卡也应理直气壮要求商店给予更换。自己修一般更换电池就能解决，还不行再查查电池电路有没有短路或断路。

Q 为什么许多高达百兆的大型街机格斗游戏，移植到SFC和MD上后只有几十兆？　湖南　李智

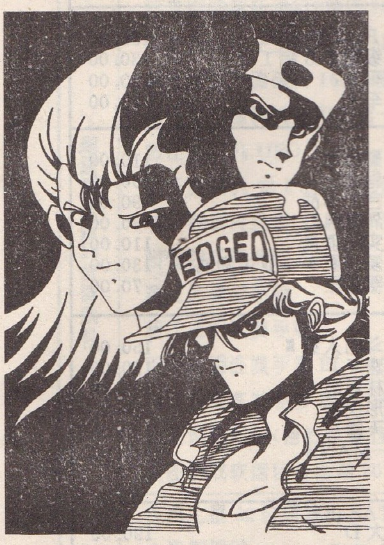
A 街机游戏所用电脑板多是专为单个游戏而设计的，即根据游戏来设计硬件，要把街机游戏移植到家用机上就得根据家用机的硬件环境来重新设计软件，这样发色数，分辨率，动画卷轴数等就不可避免受到限制；此外，为了降低软件成本使玩家消费得起，游戏在尽量不影响操作性的前提下作一定的缩水也是必要的，当然也有移植的很差的游戏。总的来说，次世代机移植能力高于16位机，当然16位机移植能力也不弱，8位机移植的游戏则十分差劲。

# 大墙 画廊

第六期




▶珍妮·火炎鸟 沈阳 刘伟



▲饿狼传说 锦州 于浩




▲巴洛克 武汉 王斌




▲特利 衡阳 陈钊




▲梦幻之星 南京 黄衍铭




▲龙珠Z 隆昌 曾建军



▲春丽 增城 梁秀丹

# 北京智乐王国　世嘉兼容卡邮购价目表

| | 名　称 | 价格 | 名　称 | 价格 | 名　称 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| SLG 战略 | 大战略Ⅱ | 150.00 | 乱世霸者 | 90.00 | 三国Ⅰ | 100.00 |
| | 提督的决断 | 140.00 | 信长野望(霸王传) | 290.00 | 三国Ⅰ＋Ⅱ | 170.00 |
| | 欧陆战线 | 150.00 | 圣骑士战记(原装) | 90.00 | 三国Ⅲ＋超级大战略 | 210.00 |
| | 凯撒大帝Ⅰ | 90.00 | 大战略Ⅱ＋三国Ⅰ | 250.00 | 元朝秘史(苍狼与白鹿) | 210.00 |
| | 太平记(原装) | 75.00 | | | | |
| FGT 格斗 | 危险地带 | 150.00 | 饿狼传说Ⅱ | 130.00 | 街霸(12人,24M) | 120.00 |
| | 真人快打Ⅱ | 160.00 | 街霸(12人,原装) | 170.00 | 真人快打Ⅰ(原装) | 120.00 |
| | 武士魂Ⅱ | 80.00 | 侍魂 | 160.00 | 龙虎拳 | 120.00 |
| | 七龙珠 | 120.00 | 幽游白书Ⅱ(魔强统一战) | 160.00 | 街霸(16人,40M) | 290.00 |
| | 李小龙Ⅲ | 120.00 | WWF摔角 | 200.00 | | |
| PUZ 智力 | 沙漠风暴Ⅲ | 110.00 | 亚瑟传说 | 230.00 | MIG—29 | 80.00 |
| | 悟空外传 | 200.00 | 阿Q连环泡 | 210.00 | F—22＋地面大作战 | 150.00 |
| | F—15 | 90.00 | 坦克＋007 | 100.00 | 赌城＋HQ赛车 | 110.00 |
| RAC 赛车 | 摇滚赛车 | 155.00 | 街头飙车 | 155.00 | 新F1赛车 | 155.00 |
| | 川崎赛车 | 80.00 | 印地赛车 | 110.00 | 顶级赛车3合1 | 130.00 |
| | Out runners 赛车 | 90.00 | F—1赛车 | 100.00 | 机车Ⅲ | 120.00 |
| | 顶级赛车 | 85.00 | 文素赛车 | 90.00 | 机车Ⅱ | 95.00 |
| SHT 射击 | 坦克(原装) | 60.00 | 西部枪手Ⅱ | 110.00 | 特勤金刚 | 110.00 |
| | 雷电传说 | 80.00 | 魂斗罗 | 110.00 | 雷鸟Ⅳ | 90.00 |
| | 机械战警 | 150.00 | 反爆特勤组 | 80.00 | 联合大作战 | 90.00 |
| | 终极战役 | 130.00 | 异形战士 | 110.00 | 碎烈暴风 | 80.00 |
| | 战斗玛丽亚 | 90.00 | 红色战区 | 120.00 | 真实的谎言 | 110.00 |
| | 星际奇兵 | 120.00 | 异形三代＋外星战将 | 110.00 | 沙漠风暴Ⅰ＋亚生物战争 | 130.00 |
| | 死亡战争 | 80.00 | 太空战斗机 | 80.00 | 武器之王 | 70.00 |
| ACT 动作 | 蜡笔小新 | 120.00 | 外星王子 | 110.00 | 格斗四人组Ⅲ | 150.00 |
| | 音速Ⅱ | 75.00 | 音速Ⅲ | 100.00 | 音速Ⅳ | 120.00 |
| | 阿拉丁 | 110.00 | 海豚Ⅱ | 110.00 | 丛林冒险Ⅰ | 100.00 |
| | 丛林冒险Ⅱ | 130.00 | 海豚Ⅲ | 100.00 | 变形侠医 | 110.00 |
| | 美少女战士 | 120.00 | 侏罗纪公园Ⅱ | 100.00 | 轰天雷 | 120.00 |
| | 狮子王 | 150.00 | 魔界大法师 | 120.00 | X—MANⅡ | 110.00 |
| | 知蛛人Ⅱ | 130.00 | 神奇小子(原装) | 70.00 | | |
| TAB 桌面 | 究极麻将Ⅱ | 150.00 | 麻雀恶魔塔 | 185.00 | 锄大D | 190.00 |
| | 四川省麻将 | 180.00 | 梦幻水果盘 | 150.00 | 4人麻将 | 180.00 |
| | 究极麻将Ⅰ | 90.00 | | | | |
| SPG 体育 | 天使之翼2×1 | 80.00 | 兰球飞人 | 120.00 | 95'NBA篮球Ⅰ | 130.00 |
| | 95'FIFA足球 | 120.00 | 94'FIFA足球 | 120.00 | NBAJAMⅡ | 150.00 |
| | 暴力摔交 | 200.00 | 橄榄球 | 80.00 | NBAJAM(原装)＋制转卡 | 140.00 |
| | 拳王争霸 | 200.00 | | | | |
| RPG 模拟 | 英雄传说Ⅱ | 150.00 | 梦幻模拟战Ⅱ | 150.00 | 光明力量Ⅱ | 180.00 |
| | 梦幻之星Ⅳ(原装) | 300.00 | 梦幻之星Ⅳ | 150.00 | 光明力量Ⅱ(原) | 290.00 |
| | 光之继承者 | 180.00 | | | | |
| 小卡 | 神奇男孩 | 60.00 | 异形风暴 | 60.00 | 唐老鸭 | 60.00 |
| | 龙女 | 60.00 | 顽皮足球 | 105.00 | 麦当劳 | 75.00 |
| | 女神诞生 | 75.00 | 蜘蛛人 | 75.00 | 发明家 | 75.00 |
| | 送报童Ⅰ | 60.00 | 兽王记 | 60.00 | 魔甲奇兵 | 60.00 |
| | 十字军 | 60.00 | 西洋封神榜 | 60.00 | 玩具人 | 110.00 |
| | 诺米救美 | 85.00 | 宇宙忍者 | 75.00 | 山顶洞人 | 75.00 |
| | 奇幻森林 | 75.00 | 死亡战争 | 55.00 | 死光枪 | 75.00 |
| | 送报童Ⅱ | 75.00 | 魔珠历劫 | 60.00 | 宇宙达人 | 60.00 |
| | 魔法宝石 | 60.00 | 妖子 | 60.00 | 戴维丽斯 | 75.00 |
| | 送报童2合1 | 60.00 | 旋风女战士 | 60.00 | 鬼部居 | 60.00 |
| | 世嘉卡制式转换卡(NTSC—PAL) 100.00 | | | | | |

以上游戏卡价格均不含邮费,邮购每盘邮费10元;2盘15元;3盘以上邮费均为20元。

智乐王国每周都有新卡上市,欢迎电话垂询!

**注:** 游戏卡名称后面有(原装)字为日本原装卡,其他为台湾生产。

# 北京智乐王国游戏机邮购价目表

| | 机 种 | 单价(元) | 邮费(元/台) |
|---|---|---|---|
| 世嘉16位游戏机 | 日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE2(PAL—D制式) | 1080.00 | 70.00 |
| | 日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE2(NTSC制式) | 980.00 | 70.00 |
| | 日本原装袖珍世嘉机 MEGA JET(NTSC制式) | 800.00 | 50.00 |
| | 台湾原装小天才世嘉机 100%兼容(PAL—D制式) | 780.00 | 70.00 |
| | 台湾主板世嘉兼容机Ⅰ型 100%兼容(PAL—D制式) | 750.00 | 70.00 |
| | 台湾主板世嘉兼容机Ⅱ型 100%(PAL—D制式) | 850.00 | 70.00 |
| | 日本原装液晶手掌机 GAME GEAR(彩色) | 1180.00 | 50.00 |
| | 世嘉Ⅱ型6键手掣 ABC—XYZ | 50.00 | 10.00 |
| | 世嘉Ⅱ型6键连发手掣 EL—010 ABC—XYZ(香港精装) | 80.00 | 15.00 |
| | 世嘉十超任两用连发手掣 EL—200(香港精装) | 120.00 | 15.00 |
| 超级任天堂16位游戏机 | 日本原装超任主机(美版NTSC制式)(单独购买) | 1080.00 | 80.00 |
| | 日本原装超任主机(美版NTSC制式)(和磁碟机一起购买) | 980.00 | 80.00 |
| | 超任博士Ⅵ磁碟机16M(香港邦谷公司) | 1600.00 | 50.00 |
| | 超任博士磁碟机专用扩展卡16M(NEC) | 680.00 | 10.00 |
| | 超任磁碟机 UFO 34M | 2180.00 | 50.00 |
| | 超任磁碟机 龙Ⅱ32M(特别推荐) | 1980.00 | 50.00 |
| | 超任制式转换器“画皇”(NTSC—PAL—D)(香港邦谷) | 170.00 | 10.00 |
| | 超任制式转换器 (NTSC—PAL—D) | 140.00 | 10.00 |
| | 超任仿原装手掣 | 70.00 | 10.00 |
| | 超任透明连发手掣 | 80.00 | 10.00 |
| | 超任透明连发手掣 EL—300(香港精装) | 100.00 | 10.00 |
| | 超任精装连发手掣 EL—030(香港精装) | 90.00 | 10.00 |
| | 超任游戏软盘(拷好游戏节目 一级软盘) | 5.00 | 0.80 |
| | 超任游戏软盘目录函索20元/套(邮购软盘最少数量10张) | | |
| 次世代游戏机 | 世嘉土星32位游戏机 SATURN (NTSC制式) | 3400.00 | 100.00 |
| | 土星解码器 | 1800.00 | 30.00 |
| | 3DO 32位游戏机(松下) (NTSC制式) | 2980.00 | 100.00 |
| | 索尼32位游戏机 SONY PLAYSTATION(NTSC制式) | 3400.00 | 100.00 |
| | 日本原装土星手掣 | 380.00 | 15.00 |
| | 3DO手掣(香港产) | 150.00 | 10.00 |
| | 3DO解码器 | 2200.00 | 50.00 |
| | 3DO游戏光盘(近100种,未能详例,目录函索5.00元/份) | 70.00 | 10.00 |
| | 通用制装(NTSC—PAL)(所有N制游戏机) | 280.00 | 20.00 |
| SNK | SNK“机皇”NEO—GEO—CD (NTSC制式) | 3380.00 | 100.00 |
| | NEC—PC DUO CD (NTSC制式) | 1580.00 | 100.00 |
| | SNK“机皇”摇杆手掣 | 380.00 | 50.00 |
| | SNK“机皇”游戏光盘(目录函索2.00元/份) | 120.00 | 10.00 |

★智乐王国游戏机专营店邮购部本着守信誉、发货快捷的原则,所寄货物均以特快专递(EMS)邮寄,保证质量,如有质量问题凭发票一个月内调换。

★请在汇款单附言栏注明所需物品名称,并注明联系电话,以便及时联络。

★因篇幅有限,经营品种未能详尽,欢迎电话垂询!

**智乐王国游戏机专营店批发部面向全国批发游戏机、游戏卡!**

**地址:**北京市地安门外大街36号 **电话/传真:**(010)4035664
**邮编:**100009 **联系人:**卢 华

# 三好电脑厅邮购价目表

| 类别 | 项目 | 价格 |
|---|---|---|
| 次世代 | 土星(带1张碟、一个手柄) | 3900元 |
| | 手柄300元,记忆卡400元,视盘卡2000元 | |
| | PLAY STATION(带1张碟、一个手柄) | 3900元 |
| | 手柄700元,记忆卡400元 | |
| | NEO·GEO·CD(NTSC制、PAL－D制) | 3300元 |
| | 3DO(松下二代,一个手柄) | 2900元 |
| | 手柄200元,S端子线80元,视盘卡2400元 | |
| | PC-FX(NEC)一个手柄 | 4500元 |
| | 手柄500元 | |
| | PC-E(NEC)一个手柄 | 2300元 |
| | 任天堂32位VB机 | 1500元 |
| | 32位机制转350元,　220V－110V变压器80元 | |
| 超任 | 超任CD(带4张碟) | 2300元 |
| | 超任主机(日版原装P－I制)一个手柄 | 1300元 |
| | 超任主机(美版原装NTSC制)一个手柄 | 1250元 |
| | 超任主机(美版组装NTSC制)一个手柄 | 950元 |
| | GAMEBOY(手持机) | 550元 |
| | UFO磁碟机(34M) | 2230元 |
| | 博士七磁碟机(16M) | 1700元 |
| | 博士七磁碟机(32M) | 2300元 |
| | 16M扩展(NEC) | 700元 |
| | 超任制转180元,AV线30元,S端子线80元,超任大手柄190元,超任手柄80元 | |
| 世嘉 | 世嘉二型(原装) | 950元 |
| | 世嘉二型(组装) | 750元 |
| | 世嘉一型　16－BIT | 600元 |
| | 32－X(SEGA) | 1900元 |
| | 世嘉大手柄(煌)270元,世嘉小手柄(六键)55元 | |
| 软件 | 土星　CD每片700元,　3DO　CD每片90元 | |
| | 游戏站(PLAY STATION)　CD每片750元 | |

·以上价格含邮费,款到三日内快件发货。

**邮编:100038　联系人:金增辉**

**地址:北京复兴路15号(科苑商城内)**

**电话:8515544转2087或2014**

**传真:4046244**

**SNK代理——三好电脑厅**

**特别推出:NEO·GEO·CD**

**主机(带一张饿狼传说3代原版光盘)**

**零售:3300元　批发:3000元**

**原版软件:每片350元**

秘●技●天●地　秘●技●偏●方
秘●技●偏●方　秘●技●天●地

## 秘　技

### 《SONIC3》 MD FP＝4

选关法：在出现 SEGA 字样的画面中，迅速输入上上下下，当标题画面出现时快速连按上键，如果成功的话会有音效。这样，就会有一个 SOUND TEST 选项，进入的 话可以进行音乐测试和选关。

设定画面：在选关画面中，若按住 A 键再按 START 键的话，进入游戏后可以随意设定画面。用 A 键回到选关画面，B 键设定，C 键可逐格移动画面。

### 《'95 J 联盟足球》 SFC FP＝5

直接观看结局画面：在出现厂商"EPOCH"字样的画面中，若同时按住 LRA 三键，可直接看到最差的结局；若同时按住 LRB 三键，可看到 26 场比赛的结局；若同时按住 LRY 三键，可看到 52 场比赛后的结局。

观战模式：在 MODE SELECT 画面中，若按住 L、R 两键选"プレシーズンマッチ"、"トレーニングA"、"PK"三种模式的话，就会有"COM VS COM"模式，可以进行观战。

### 《实况足球》 SFC FP＝3

撞墙式二过一：按住 Y 键进行高速带球时，按 B 键将足球传给附近的队员，不要松开 Y 键。这样，在不改变控制球员的情况下，电脑会自动将足球回传给原来的队员，造成撞墙式二过一。

脚后跟起高球：在高速盘球时，松开十字键，按 A 键或 B 键，队员就会用脚后跟向前起高球，这不但可以摆脱对手，也可以制造射门的机会。

### 《梦幻模拟战》 SFC FP＝4

两个隐藏版：在第六版，让主人公移动到从地图的左上角往右二格下六格的地方，如果出现了文字则表示成功。这样，在过版之后会有是否进入隐藏版面"超兄贵"的提示。在第八版，让主人公移动到从地图的左上角往右 33 格，往下 17 格处。这样过版后便有是否进入类似于斗技场的隐藏版面的提示。

音乐测试：在 LOAD 画面中，顺序按左、右、SELECT、A，就可以进行音乐测试了。

## 偏　方

### 《魔法总动员》 FC FP＝4

选择音乐：在"1991 MONSTER"字样出现时，同时按住 1P 手柄的 AB 三键不放，过一会儿就会有"A ON，B OFF"的字样，便可选音乐了。

广州　FD²WH

### 《虎胆妙算》 FC FP＝7

选关密码：1. LRHN　2. HMPR
3. KMVM　4. XDGJ
5. TVJL　6. QBYZ

最终电脑游戏密码：MTKN

与最终电脑玩战棋游戏，只需下成几次和棋（即与原状对称性排布），则可解除第三次世界大战的核战状态，完成任务而爆机。

广州　FD²WH

### 《圣铃传说》 FC FP＝7

选关密码：

第二关　4WHB，第三关　AK5O，第四关　ZGOM
第五关　VKRA，第六关　LFB5，第七关　MIS
第八关　B17P，第九关　G0W4，第十关 CLUX。

潮州　李斯聪

### 《SD 街头快打》 FC FP＝5

提高战士级别法：以市长 HAGGAR 开始游戏，不按任何键，直至命减至零死去。出现 continue 画面的时候，再次选择 CODY 或 GUY 开始游戏，便可直接升至 LEVEL3，技的威力也会增加不少。

上海　谢积灏

### 《三目童子》 FC FP＝6

金钱增值法：途中若消灭了敌人，就可以收集敌人丢下的金钱。不要急于收集，用武器打钱币，会使其越变越大，最大可变为 1000 元，经常收集可迅速发财，但一定要注意钱币的留存时间，避免竹篓打水——一场空。

湖北荆州　郭扬

《飞龙之拳》 FC FP=7

选关密码:第二关すつさささぬのひ
第三关おととずはとたみ
第四关おひしにとせにきくは
第五关おぬまぬこたがきくは

比赛时使用飞龙之拳:在比赛中,按上及连按A、B键(速度要快),成功的话便会出现OK字样,这时即可使出飞龙之拳,每场比赛只能用一次。

福建南平 没留名玩友

《飞龙拳 Ⅱ》 FC FP=7

增加下钩拳的力量:如果选择的是普通拳击手,而要让他的下钩拳发挥最强大的力量,就要选择VS模式,开始比赛后按方向键上,A+B键。这样,一拳就可把对手击倒在地。

投机取巧的赢法:用VS模式,把自己从一个拳击手变成一个摔跤手,然后开始比赛。比赛中让摔跤手蹲下,因为摔跤手不会发出红色的光,所以时间一到摔跤手就会赢。 福建南平 没留名玩友

《冒险岛 Ⅱ》 FC FP=4

武器不消失法:在第一大关有一个山洞小关,在这个小关中找出隐藏的蛋,会得到一只蜜蜂。当结束后回到标题画面,按住1P手柄的任意方向选择CONTINUE,便可使武器不消失。 北京 钟贝贝

《热血格斗传说》 FC FP=5

设定快拳快腿法:在设定武士时,若把生日定为5月5日,就会使其具有快拳,拳速快三倍,但会失去飞膝。若把生日定为10月10日,就会使其具有快腿,腿速快三倍,但会失去滚翻。

致命的绝招:用快拳或快脚连续击中对手两次,对手会捂住肚子站立不动,这时上前抓住他,按一下B键,敌人会捂住肚子向你身后跑去,你立即追上去,用身体撞一下敌人的后背,那么敌人就会失去一半的体力。注意,如用跆拳家使此招威力更大。 江苏常州 C.L.

《龙珠 Z 外传》 FC FP=3

找到第五张拼图:在寻找拼图的一关中,找到五张拼图可以提高Z战士的体力。前四张拼图可以通过到以前去过的地方来取得。而第五张则隐藏在第一块大陆某处,无任何明显标记。其实,它就在这块大地的左下部,有一大片突起的高地,在其中某处有两格凹陷处,就是第五张图的藏图之地。

苏州 Zine

《龙珠 Z Ⅲ》 FC FP=4

最强的贝吉塔:在第十场"龙珠争夺战"中,贝吉塔会加入战团协助作战,但此时的贝吉塔BP值不高,并无多大作用。但如能在他加入之前,将原本的五位Z战士中的任何一位的级别提升至最高(40级)的话,贝吉塔也会以BP值90000的最强状态加入战团。

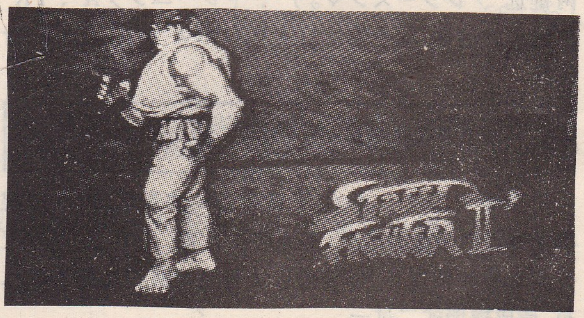
苏州 Zine

《热血新纪录》 FC FP=6

购物法:在比赛前,先不要去比赛,让礼仪小姐带你去逛街。去最左边的铁门里,用金牌可购买帮助你比赛和给对手增加困难的好东西。 北京 王樑 王杉

《街头霸王 Ⅱ》(24M) MD FP=3

精彩的结局画面:在CHAMPION模式中,使用隆,选用8级难度并且一次不续关地打通游戏,便会在结局画面中出现特写的隆的画面。在HYPER模式中,使用春丽,选用8级难度并且一次不续关地打通游戏,便会在结局画面中出现特写的春丽的画面。如下图:







广东茂名 李锋 陈泽聪

《战斧 Ⅱ》 MD FP=7

无限魔法:保留两个或三个魔法宝瓶打关底,杀死关

底后立即按单发A键，使魔法格发亮过关。在奖励版中吃一个魔法药瓶，下关就会变成无限魔法(实约200个)。若是双人游戏，一个人先弄出无限魔法，另一个出来后可借用对方的魔法，但有一定限制，而且男主角除外。

陕西石泉　谭辉

## 《圣剑屠龙》 MD　FP=7

选关密码：第2关 GQGTER，第3关 IYYZ2L，第4—1关 KYK1EJ，第4—2关 N4P2GZ，第5—1关 P3J2GU，第5—2关 PXX0CY，第6—1关 SYU1E1，第6—2关 T130CG，第7—1关 UVIZAK，第7—2关 ZP52GG。

湖南郴州　刘亚平

## 《火箭骑士》 MD　FP=5

进入最难等级：在KONAMI标志的画面中，顺序按6次下，2次上，2次下，于是选等级项目中就可选VERY HARD了。

上海　秦明　徐鹰峰

## 《米老鼠与唐老鸭》 MD　FP=7

选关密码：道德设定代码：1—♥Q，2—♠Q，3—♥K，4—♣K，5—♦K，6—♠K。

第二关　M—4135，D—6542，两人—6324

第三关　M—3652，D—4316，两人—5231

第四关　M—1564，D—1536，两人—2146

第五关　M—5436，D—6345，两人—6451

长沙　田哲

## 《恐龙兄弟 Ⅱ》 MD　FP=7

选关密码：

| | | |
|---|---|---|
| 1. HIROBA | 2. KAIGAN | 3. YAMABA |
| 4. CIKCIK | 5. KOUYOU | 6. GAUGAU |
| 7. ZOUSEI | 8. POWPOW | 9. MAFUYU |
| 10. SAKURA | 11. MOYAI | 12. BATTA |
| 13. OHORI | 14. MEIRO | 15. ISEKI |
| 16. HEKI | 17. SABAKU | 18. IBARA |
| 19. SUIMON | 20. OSHIRO | 21. SHICHI |
| 22. FUNKA | 23. CANYON | 24. MUNKI |
| 25. CITY | 26. KOUEN | 27. GENDAI |
| 28. HAIKYO | 29. KESSEN | 30. FUIURE |
| 31. BUILD | 32. OKUJOU | 33. HUSTLE |
| 34. SPACE | 35. TRIBAT | 36. ATMOS |
| 37. LONELY | 38. LABORA | 39. DEATH |
| 40. UNIUNI | 41. SHADOW | 42. PHANTO |
| 43. FINALS | 44. GUNDAN | 45. MEGARX |

苏州　D—BOY

## 《龙珠 Z——超武斗传 3》 SFC　FP=4

选隐藏人物：在开机后，出现贝吉塔和孙悟空的半头像时，迅速输入↑、X、↓、B、L、Y、R、A，则可选用隐藏的未来少年——特兰克斯。

超爆发体力：此秘技可以使所选角色体力超爆发，攻击力和防御力都增强，按了此秘技的角色具记忆功能，只要不关机、不回复、不退出，下次再选此角色时，仍可具有此能力，不需再按密码。超爆发体力有蓝气、黄气、蓝电、红电四种，其增强的强度自弱至强。此秘技不是每次都成功，需多按几次，直至出现气、电。方法是在选好人物后，在开战前对话时或出现红A提示时，顺序输入密码：

蓝气：←、L、R、→

红气：↑、L、↓、Y

蓝电：↑、L、↑、R、↑、Y、↑、X

红电：←、R、↑、X、→、Y、↓、L

广州　FD²WH

## 《龙珠 Z——超武斗传 2》 SFC　FP=4

两位隐藏角色：在开机后，悟空飞行的画面出现时，同时按上和X键，再同时按下和B，然后顺序按LYRA，听到一声叫声后便成功了。这样，便可选用悟空和最终BOSS了。

加强版：开机后，再还未出现画面时，按2P手柄的L或R键不放，音乐节奏会突然加速，字样由黑色变为粉红色就成功了。这样，游戏中速度和难度是平时的1.2倍。

广州　FD²WH

## 《金鱼注意报》 SFC　FP=4

特别游戏：标题画面文字完后，顺序输入上右下左上XX，成功后有特别声响。选预习模式中二年级数学，可玩骰子方块；选模式和年级科目时，同时按L、R键，可玩计算方块。

听音乐：在游戏选择模式内，顺序输入上下左右、SELECT、SELECT，成功后可在预习模式中听音乐。

广州　FD²WH

## 《超级街霸 Ⅱ》 SFC　FP=4

连续不断看人物资料：在出人物资料的时候同时按住2P的L、R键不放，则可连续不断地看人物资料，而且会循环不断。

广州　FD²WH

# 圣嘉的宗旨：要不就不做，要做就要做最一流的！！！

## 圣嘉最新产品系列

**圣嘉万能卡究极版本：I－4D 型国际线路二合一万能游戏卡！！**

★ 最新款的 D 型卡除完全保留 C 型卡的所有优秀功能外，还增加了一项强劲功能——专门对应世嘉游戏的国际线路万能游戏制式切换系统，可将万能卡的游戏随意切换成日、美、中及欧洲四国制式，真正能做到：万能卡上的任何一世嘉游戏均能在任何一台国产兼容游戏机上 100%正常运行！这才是名符其实的"万能"！！！

★ 最新款的 D 型卡还具备八合一记忆系统，记忆容量达 1024K(1M)最高可同时记录八组游戏记忆数据，更可同时分类记录世嘉及超任的记忆数据，各记录区绝无冲突，互不干扰，突破磁碟机极限！且内置智能全自动检索定位功能，可全自动寻找出目前游戏的记忆数据，并能全自动调整为世嘉或超任记忆模式根本不需人工干预，最适合喜欢玩 RPG、SLG、TAB 等智力、动作游戏的超级发烧友。

★ 最新款的 D 型卡内置功能扩充插座，可外接圣嘉聪明卡，未来功能扩充无限。磁碟机做不到的，我们都做到了！！

**圣嘉聪明卡，功能简介：**

★ 聪明卡是专为街机上机的玩家而开发的八合一双系统多功能微型记忆卡，整个记忆卡面积不到 1/2 名片大小，内置微型电池充电/检测系统、四合一/八合一记忆选择、日、美、中及欧洲四国制式选择，并同样具有智能全自动检索定位功能，可全自动寻找出目前该游戏的记忆数据，并能全自动调整为世嘉或超任记忆模式。聪明卡的设计以 1024K 记忆 IC 为主，同时可基本兼容 256K 记忆 IC。

上机时，把聪明卡插上万能卡上的功能扩充插座，一次性选择好合适的游戏制式及记忆模式，以后就不用再更改设置了。玩游戏时，聪明卡自动记忆数据，并自动检索定位。上机结束后，把聪明卡拆下来往兜里一装带回家，下次上机时再插上去即能继续先前进度，任何时候即可记忆，再也不用怕上机时突然掉电而"悲痛欲绝"，既安全，又方便！

**6－A 型街机转换器功能简介：**

★ 功能扩充无限，可接驳世嘉、超任、机皇至奥 CD 机、3DO、土星、SONY PS 及将来会出现的一切次世代 63 位游戏机，永不会淘汰。

**6－A 型街机管理器功能简介：**

★ 内置最新设计的圣嘉街机投币计次自适应智能系统，只需把从投入一个币到游戏正式开始的实际步骤操作一次，管理器就能把投币计次的所有数据记忆起来，接着就开始对该游戏进行全自动监控，能令动作、射击、格斗类的游戏最大限度地实现街机投币计次功能。玩家只需投入一个币，电脑就会自动进入玩家角色选择状态或开始游戏状态；游戏结束后再投币可续关。而游戏难度、人数、续关次数等街机参数，则由老板自由调节。

★ 内置投币计时功能。投一个币玩多长时间，可随意调节，时间到了自动复位。并能记忆多次投币。

★ 内置多功能数码显示屏，可倒数计时。

★ 内置大功率 CD 音质立体声数据码功放。

★ 内置投币管理功能。每天营业投币多少，一目了然。电池记忆，经营人员无法作弊。

★ 街机管理器为万能自适应型，可同时适用于世嘉、超任、机皇至奥 CD 机、3DO、土星、SONY PS 及未来会出现的一切新机种。

**圣嘉二合一万能游戏卡系统产品性能价格表**

| 型 号 | 无记忆 | 256K 记忆 | 1024K 记忆 | 国际线路 | 功能扩展 | 连价/会价/零价 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| I －4C | | ★ | | | | 180/190/200 |
| I －4C+ | | | ★ | | ★ | 230/240/250 |
| I －4D | | ★ | | ★ | | 230/240/250 |
| I －4D+ | | | ★ | ★ | ★ | 260/270/280 |
| I －SX | ★ | | | | | 80/90/100 |

**组合街机功能简介：**

★ 内置街机节目库，可同时插入 16 盒圣嘉万能游戏卡，节目库最大的总容量为 16＊32M＝512M，最多可同时存入 128 个节目，如配合 I－4D 型万能游戏卡，则最多可同时储存 128 组游戏记忆数据，同样具备智能全自动检索定位功能，可全自动寻找出目前该游戏的记忆数据，数据间不会相互冲突。玩游戏时玩者可在控制面板上任意选择节目库内所有的游戏节目。

连价/会价/零价

★ 圣嘉 I －SX 型 8M 二合一万能游戏卡(不配备记忆组件，需另购) ……………… 190/200/210
★ 圣嘉聪明卡升级套件 …… 20/30/40
★ 圣嘉 256K 聪明卡 …… 50/60/70
★ 圣嘉 1024K 八合一聪明卡 …… 80/90/100
★ 圣嘉万能卡专用 256K 记忆组件 …… 30/40/50
★ 圣嘉万能卡专用 1024K 八合一记忆组件 …… 60/70/80
★ 圣嘉 I 型万能游戏卡专用原装名牌快擦写 4M EP－ROM …… 55/55/55
★ 圣嘉 I －4C 型 SF 万能卡转换座 …… 150/160/170
★ 圣嘉二合一万能卡开发系统 V1.5C 版(含系统软件、写入器 PC 界面、223 电缆、紫外线擦除器、鼠标、使用说明、游戏目录、示范软件、工作平台、I -4D 型国际线路万能卡及超任转换座各一套) …… 3880/ /
★ 圣嘉万能卡软件录入费用(每 M 推荐录入费) …… 1/ /
★ 圣嘉五代连 I -4C 型 8M 圣嘉万能卡套装组合 …… 750/780/810
★ 最新圣嘉 SF16 位游戏机连 I -4C 型 16M 万能卡连超任转换器金装组合 …… 1200/1230/1260
★ 圣嘉 6－A 型超任街机 …… 950/1000/1050
★ 圣嘉 6－A 型万能街机管理器 …… 380/430/480

**售后服务**

① 以上全系列圣嘉产品从购买日起，可获得一年全免费保养(ASIC 及 EP－ROM 除外)。

② 如有任何问题，可第一时间向附近的连锁商联系，或直接与本商场联系。

**部分最新圣嘉商品信息**

(元)连价/会价/零价

★ 日本原装松下 3DO 多媒体游戏机(110V 电源，NTSC 制式)…… 2600/2800/3000
★ 日本原装松下 3DO 多媒体游戏机 MPEG 影碟卡 …… 2400/2600/2800
★ 3DO 游戏碟 …… 60/80/100
★ NEO GEO 机皇至奥机 CD 机(NTSC 制式) …… 3000/3200/3300
★ 世嘉 32X 超级 32 位提升器 …… 1800/2100/2400
★ 世嘉土星 32 位超级次世代 CD 游戏机(110V，NTSC 制式，送 CD) …… 3500/3700/3800
★ 索尼 PS32 位超级次世代 CD 游戏机(110V，NTSC 制式，送 CD) …… 3500/3700/3800
★ 次世代游戏机配套 220V 转 110V 优质电源变压器 …… 60/80/100
★ 台湾原装 GAME BOY 手掌式游戏机 …… 350/450/550
★ 台湾原装 GAME GEAR 彩色手掌式游戏机 …… 920/1020/1120
★ 日本原装 GAME GEAR 彩色手掌式游戏机中港线路电视接收器 …… 800/900/1000
★ 台湾产世嘉五代 16 位游戏机 …… 500/550/600
★ 原装进口世嘉五代/六代"街霸 TURBO"格斗型七按键高级手掣…… 40/60/80
★世嘉－超任拦截者转换器 …… 700/7500/800
世嘉拦截者磁碟机和该转换器配合，可在超任上用世嘉拦截者磁碟机玩超任游戏。
★ 原装超任专用发烧级大型激光冲锋枪 …… 350/450/550
★ 超任博士专用 16M 扩充 RAM 卡，可玩 32M 超任游戏 …… 600/650/700
★ 16M 超任博士六代豪华型金装磁碟机 …… 1450/1550/1650
★ 最新超任 32M"龙 I 解码王"超级磁碟机系统 …… 2000/2200/2400
★ 最新超任 32M"超级 UFO V7.3"超级磁碟机系统 …… 2050/2250/2450
★ 超级任天堂全攻型透明多功能手掣(忍之霸) …… 50/80/100
★ 最新版世嘉/超任两用大型发烧级专业台式手掣 …… 230/260/290
★ 超级任天堂国际/香港线路转换器 …… 120/170/220
★ ＊NEO GEO 机皇至奥 16 位＋16 位＋8 位专业级游戏机(NTSC，家用版)…… 1800/1900/2000

## 圣嘉升级大行动!!!

(1) 为继续帮助那些没有及时看到本告示而错过良机的经销商解决困境,自发布起两个月内,凭任何型号的复录设备(不管好坏)均可免费升级成圣嘉二合一万能游戏卡开发系统,只需补交成本费 980 元,您就能"山穷水尽疑无路,柳暗花明又一村"! 另凭世嘉节目库加 200 元成本费,即可马上升级成圣嘉节目库!

(2) 圣嘉万能卡无风险投资计划:您是否想快人一步加入圣嘉特约连锁商的大家庭? 您是否想花最少的钱,办最多的事,而且风险最低? 圣嘉万能卡全系列节目库现实行无息分期付款,您只需首期投资 2980 元,就能获得圣嘉万能卡全系列节目库! 跟着,半年内余款免付;半后后,每月付十五分之一(即 1000 元),十五个月内付清。如在头半年内,万能卡的经济效益不好,以后的余款可酌情少付或免付! 圣嘉万能卡无风险投资计划……一个令您心动不已的消息、一个令您无悔今生的抉择!!

(3) 为了让已购买可重录游戏卡的用户,能和我们一起分享这份成功与喜悦,现决定为发烧友提供全面的免费升级服务。只需把世嘉可录卡及 70 元(即万能卡升级套件的成本费,并请预付 30 元邮费)寄来本商场(也可直接去附近的连锁商处升级),我们即会第一时间为您免费升级成同容量的圣嘉 I—SX 最新普及型万能游戏卡。从此之后,您将和我们一起进入一个能令您梦想成真的电玩新天地!

## 圣嘉基地系列产品快讯

① 在香港定做、耗资十几万的二合一万能游戏卡的豪华外壳,已全部完工,并开始试产,定于 1995 年 10 月 15 日正式推出。最后定型为:可同时适用于圣嘉 I -4B、I -4C、I -4D 及 I -SX、I -SF 全系列万能卡,故 I -4B 型万能卡全部停止更换。

② 今年六月份《电脑报》广告所说之"当现金 30 元使用"于今年圣诞节期间生效,凭每份原版广告(复印无效)可购买任何一件圣嘉产品(注:EP—ROM 除外),只需按该产品的本身价格减去 30 元即可。(注:原版广告不能折成现金 30 元退回)

### 圣嘉二合一万能游戏卡与超任磁碟机的技术性能对比

| 技术规格 | 圣嘉万能卡 | 磁碟机 | 可录卡 |
|---|---|---|---|
| 是否使用大规模专用 ASIC 微电路,功能更加强劲 | 是 | 一般无 | 无 |
| 玩游戏是否需要待读入 | 不用 | 要 | 不用 |
| 游戏节本身是否有格式限制 | 无 | 很大 | 不详 |
| 是否内置解码 IC,玩齐所有的超任游戏 | 是 | 是 | 无 |
| 是否内置最新开机线路,节省数百元之开机带 | 是 | 是 | 无 |
| 是否内置 256K 记忆 IC,可玩齐所有智力游戏 | 是,玩齐 | 是,玩齐 | 是,否 |
| 是否内置 1024K 记忆 IC,可同时记录八组记忆 | 有 | 无 | 无 |
| 是否内置世嘉超任双记忆系统,智能全自动检索 | 有 | 无 | 无 |
| 能否外接微型智能多合一记忆卡 | 可以 | 不能 | 不能 |
| 是否全制式国际线路,不存在兼容问题 | 是 | 否 | 否 |
| 是否内置游戏地址指示系统 | 有 | 无 | 无 |
| 是否具备多游戏合一功能,并能任意组合 | 任意组合 | 一般无 | 不详 |
| 32M 容量时最多可同时存放游戏数量 | 八个 | 四个 | 不详 |
| 能否用复位键选择游戏,延长主机寿命 | 可以 | 不能 | 可以 |
| 能否反复读写 1000000 次,寿命长达十年 | * 可以 | 不能 | 不能 |
| 最大的内存容量 | * 256M | 128M | 32M |
| 能否具备超高速瞬间电擦写功能,读写只需几秒 | * 可以 | 不能 | 不能 |
| 关机后如完全断电能否继续保存游戏 | 可以 | 不能 | 可以 |
| 是否内置金手指密码功能 | * 有 | 有 | 无 |
| 是否内置纯软件版金手指密码功能 | 有 | 无 | 无 |
| 是否能自动追踪游戏密码 | * 全自动追踪 | 不能 | 不能 |
| 是否对应 DSP 及 FX 专用机能 | 可以 | 可以 | 不能 |
| 是否需要另配外接电源 | 不用 | 必须 | 不用 |
| 是否有易损零件,不稳定,容易损坏 | 无 | 有 | 无 |
| 是否可随时进行容量升级 | 可以 | 部分能 | 可以 |
| 是否可随时进行功能升级 | 可以 | 一般无 | 不能 |
| 能否世嘉超任二合一 | 可以 | 不能 | 不详 |
| 能否适应所有世嘉游戏 | 可以 | 不能 | 不能 |
| 能否适应所有超任游戏 | 可以 | 可以 | 不能 |
| 32M 容量时的价格(世嘉) | SX—520 元 | 2900 元 | 680 元 |
| 32M 容量时的价格(超任) | SX—670 元 | 2300 元 | 无 |
| 32M 容量时的价格(世嘉+超任) | SX—670 元 | 5200 元 | 无 |

注:带"*"号的指 Ⅱ 型圣嘉二合一万能游戏卡。

## SX 普及型万能卡

应部分初级玩者的要求,专门推出普及版本的 SX 型万能卡。该卡为低档普及型万能卡,因要最大限度降低成本,故无法内置圣嘉万能卡专用之大规模 ASIC 微电路,仅能实现一般的游戏功能,没有 C 型卡和 D 型卡那么完美,且 SX 型万能卡没有配备功能扩展槽。SX 型卡为世嘉、超任二合一,本身不包含记忆组件(需另购),只适用于对游戏效果要求不高的初级玩者。

④ 为了更进一步从更高角度实践"圣嘉造福广大发烧友"的承诺,圣嘉决定最大限度让利天下发烧友——超任转换座原批发价 250 元,现按最低成本价 150 元推出!能看到每位发烧友的欢欣笑脸,就是对我们最大的回报!

## 申请成为圣嘉特约连锁商的条件及手续

条件① 须有固定的营业场所;② 须有正当的营业手续;③信誉良好。凡符合以上三点(特别是第三点)者,均可申请加入圣嘉特约连锁商。

申请手续:请把个人资料、公司(商场)资料、本地游戏机市场状况、营业执照复印件及圣嘉产品推广计划一同寄来本商场;本商场经过审核后认为可行,就会把一式两份的特约连锁合同寄给您,您只需填好盖章,并将一份合同和连锁商管理费(每月 50 元)一齐寄回本商场,马上就成为圣嘉特约连锁商温馨大家庭的一分子!! 同时,您的最低投资只需 3880 元,就能全面开展圣嘉万能卡业务!

## 发烧级电脑游戏天地—深圳市圣嘉电脑商场

**商场地址**:(518046)深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁 16 楼 D 座

**经　理**:苏永东　**业务**:邱建军

**联系热线**:(0755)2258886、2174872、2242422 **电话传真**:(0755)2174814

**BBS 站**:(0755)2174814 **备用电话**:(0755)5536179

**开户银行**:工商银行深圳分行华城办事处

**开户名称**:罗湖区圣嘉电脑商场 银行帐号:20724808760

**深圳展销部**:深圳市上步路科学馆五楼深圳国际产品样品馆

**联系电话**:(0755)3360754、3369134

**广州联络点**:文化公园工业品市场三楼 31 柜台

**联系人**:洪成耀　**传呼机**:020—6663112—701055 或 98701055

## 部分圣嘉特约连锁商名单

1. 江苏省江阴市司马街 52 号佳利电脑商行(李亭刚)　05217—934279、896677
2. 四川省棉竹城关西顺路 64 号棉竹县供销公司(卢　文)　08242—622640、626206
4. 云南曲靖市麒麟西路 32 号万达电脑经营部(李小云)　0874—3124235
6. 广东省东莞市桥头镇文德路 30 号妙娟牛仔屋(罗焕钦)　0769—3342012、3341358
7. 大连市西岗区畅通街 2 号华明电子配套商场游戏机部(胡　岩)　0411—4604934—2245
9. 四川荣县河街滨河宾馆 1-14 号呈文电子经营部(叶　斌)　0813—621131、620691
10. 云南省曲靖市康乐电子游戏专门店(张景煜)　0874—3142892、3140559
11. 广西桂林市太平路三栋 18 号梦幻之星电子游戏(柳永谦)　0773—127 呼 561542
12. 湖南省岳阳市平江县天方书店(陈正坚、苏胜湘)　07408—224809、222825
15. 江西省宜春市中山中路 251 号"新贵族"企业(雷　力)　0795—235112、226926
16. 贵州省大方县银河镭射歌厅(彭德军)　08675—27649
17. 天津市河东区六纬路 93 号海天家电分部(刘春元)　022—2344164、4304436 转 260
18. 新疆总工会隆达科技实业总公司(倪卫国)　0991—2825403、2815888 呼 16093
19. 山西省侯马市邮电局(游园丰)　邮编 043000
20. 新疆石河子市天马电子服务部(李　军)　邮编 832000
21. 山东省潍坊市潍坊高新技术开发区科学器材公司(刘　东)
22. 内蒙古包头市郊区古城湾乡起胜经济信息服务部(付起胜)　邮编:014046
23. 四川省南川市电气化服务中心(王书庆)　邮编:648400
24. 浙江省温岭市电大计算机技术中心(张霖斌)　邮编:317500
25. 湖南省株州市二轻商场东一楼奔腾电脑软件部(石智军)　0733—8237147、8260250

26 长春市宽城区凯旋路 25 号 103 室万嘉游戏专卖店(彭宏伟)　0431—126—875466

31. 昆明市盘龙区小南社区文明新街一号游戏天地营业部(李川峰)　0847—613422 转 1 号
32. 广东韶关市照壁街 56 号地下商场 67—68 铺(关志声)　0751—8898620
33. 广东惠州市永升游戏机/玩具精品总汇(黄必凡)　0752—2124389、2121176
34. 四川省中江县城上南街 6 号华泰家电经营部(胡世聪)
35. 四川省新津县武阳西路白鹤林电子娱乐公司(杨华彤)　08220—522243
36. 西安市东大街 235 号大千电器商场技术部(丁　峰)　029—7274572、7274179
37. 贵州省贵阳市环城北路 40 号(袁　平)　0851—5823448—2594
40. 福建省福安市学前路六号电脑玩家(李培雄、林锦春)　0593—6381653

永久保值　反复退换　原价回收

# 长春卡王电玩商品邮售名录

| 品名 | 单价 | 品名 | 单价 | 品名 | 单价 | 品名 | 单价 | 品名 | 单价 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **世嘉动作类游戏卡** | | 真实的谎言 | 175元 | 16人街霸 | 275元 | 95'足球 | 145元 | 世嘉Ⅱ型六键手掣 | 50元 |
| 格斗四人组Ⅲ | 155元 | 红色战区 | 150元 | 侍魂 | 155元 | 95'NBA篮球 | 145元 | 世嘉摇杆手掣 | 115元 |
| 阿拉丁 | 115元 | 异形战士 | 115元 | 世界英雄 | 125元 | 橄榄球 | 85元 | 世嘉超任两用摇把手掣 | 280元 |
| 音速Ⅲ | 95元 | 地球保卫战 | 115元 | 龙虎拳 | 125元 | 戴维斯网球 | 85元 | 世嘉光电枪(附游戏卡) | 280元 |
| 音速Ⅳ | 125元 | 火弧战机 | 95元 | 幽游白书Ⅱ | 135元 | 2人麻将 | 175元 | 世嘉原装光盘游戏机 | 1680元 |
| 丛林冒险Ⅰ | 120元 | 大决战 | 95元 | 真人快打Ⅱ | 135元 | 4人麻将 | 170元 | 世嘉原装三合一光盘机 | |
| 丛林冒险Ⅱ | 135元 | 终极战役 | 155元 | 饿狼传说Ⅱ | 145元 | 究极麻将Ⅱ | 135元 | (可玩卡、光碟、听唱片) | 2450元 |
| 狮子王 | 155元 | 战斗玛丽亚 | 95元 | 李小龙Ⅲ | 145元 | 四川麻将 | 185元 | 超任原装机(美版N制) | 950元 |
| 海豚Ⅱ | 120元 | 魔鬼奇兵 | 175元 | 武士魂 | 95元 | 赌城 | 95元 | 超任原装机(日版N制) | 1230元 |
| 米老鼠Ⅰ | 95元 | F-15 | 155元 | 七龙珠 | 125元 | 梦幻水果盘 | 165元 | 超任博士七代磁碟机(16M) | 1650元 |
| 米老鼠Ⅱ | 115元 | F-22 | 145元 | 拳击王Ⅱ | 85元 | 巴塞罗那奥运会 | 105元 | 超任博士七代磁碟机(32M) | 2180元 |
| 米奇唐老鸭 | 135元 | MIG-29 | 95元 | 武士道 | 145元 | 超级排球 | 95元 | 超任磁碟机 16M扩展卡 | 650元 |
| 米奇纪念版 | 125元 | 沙漠风暴Ⅱ | 145元 | **世嘉角色类游戏卡** | | 95J联盟足球 | 135元 | 超任光盘机(附2000余种 | |
| 魔法王子 | 85元 | **世嘉战略模拟类游戏卡** | | 光明力量Ⅱ | 210元 | **世嘉赛车类游戏卡** | | 超任游戏金碟) | 2650元 |
| 魔鬼大法师 | 145元 | 三国Ⅰ | 125元 | 梦幻之星Ⅳ | 315元 | F-1赛车 | 105元 | 超任手掣(带连发) | 95元 |
| 侏罗纪公园Ⅱ | 125元 | 三国Ⅰ+Ⅱ | 195元 | 皇家血裔 | 225元 | 川崎赛车 | 105元 | 超任游戏磁盘(带游戏) | 5元 |
| 美少女战士 | 145元 | 三国Ⅰ+大战略Ⅰ | 215元 | 新创世纪 | 315元 | 印地赛车 | 120元 | 超任游戏介绍(香港印最新版) | 35元 |
| 音速喷火龙 | 130元 | 三国Ⅱ+大战略 | 225元 | 战斗传说 | 315元 | 机车Ⅱ | 85元 | 超任机制转器 | 135元 |
| 外星王子 | 125元 | 三国Ⅱ+HQ赛车 | 215元 | 光之继承者 | 255元 | 机器车Ⅲ | 120元 | 超任机专用双火牛 | 85元 |
| 变形侠医 | 125元 | 大战略Ⅰ | 135元 | 梦幻模拟战Ⅱ | 135元 | 摩纳哥赛车Ⅱ | 95元 | 世嘉、超任、3DO手掣导 | |
| 美女与野兽 | 95元 | 欧陆战线 | 210元 | 太阁立志传 | 360元 | 飙车王Ⅰ | 105元 | 电像胶 | 每套10元 |
| 战斧Ⅱ | 75元 | 万兽之王 | 105元 | 石中剑 | 225元 | 飙车王Ⅱ | 135元 | 游戏机专用高功率电源 | 50元 |
| 忍Ⅰ | 95元 | 提督决断 | 215元 | 忍者武雷传说 | 135元 | 疯狂大赛车Ⅱ | 125元 | 小霸王中英文电脑学习机 | 380元 |
| **世嘉射击类游戏卡** | | 大航海时代Ⅰ | 345元 | 炮术大全 | 235元 | 名车大赛Ⅰ | 105元 | 小霸王专用英语词卡 | 95元 |
| 魂斗罗 | 105元 | 太平记 | 95元 | 假面英雄 | 215元 | **游戏机和配件** | | 3DO原装机(日版,松下 | |
| 火枪英雄 | 85元 | 信长野望(霸王版) | 350元 | 锄大D | 210元 | 世嘉原装Ⅱ型机 | | N制,附送光盘游戏) | 2850元 |
| 特警野狼 | 125元 | 乱世霸者 | 95元 | 阿Q连环泡 | 245元 | (PAL-D制式) | 1060元 | 世嘉土星32位机(附光 | |
| 战场之狼 | 75元 | 凯撒大帝Ⅰ | 85元 | 台湾大亨 | 245元 | 世嘉原装Ⅱ型机 | | 盘游戏) | 3600元 |
| 死亡战争 | 80元 | 凯撒大帝Ⅱ | 85元 | 光明与黑暗Ⅰ | 165元 | (NTSC制式) | 940元 | 北京牌彩电(21寸全制式带 | |
| 鲛鲛鲛 | 60元 | 成吉思汗 | 230元 | 光明与黑暗Ⅱ | 215元 | 世嘉台湾主板Ⅰ型机 | | 视频插口) | 2350元 |
| 联合大作战 | 85元 | 圣骑士战记 | 105元 | **世嘉体育类游戏卡** | | (PAL-D制全兼容) | 680元 | | |
| 雷鸟Ⅳ | 95元 | **世嘉格斗类游戏卡** | | 少年足球 | 65元 | 世嘉台湾主板Ⅱ型机 | | **3DO、土星游戏光碟百余种** | |
| 空牙Ⅱ | 165元 | 12人街霸 | 125元 | 94'足球 | 125元 | (PAL-D制全兼容) | 750元 | **(目录资料免费函索)** | |

**特快专递**：以上价格未含邮费。卡邮费每盘10元，游戏机每台70元，其它按实际邮费计算，汇款时注明品种和电话。

**保值换卡**：凡在本店邮售的游戏卡、光盘，可永久保值，反复退换，原价回收，换卡差价多退少补，换卡每盘核收手续费10元，邮费自理。

**保证信誉**：凡在本店邮售的商品如不满意可在收到货七日内退货，质量问题一个月内包换。

# 卡王电玩专卖店

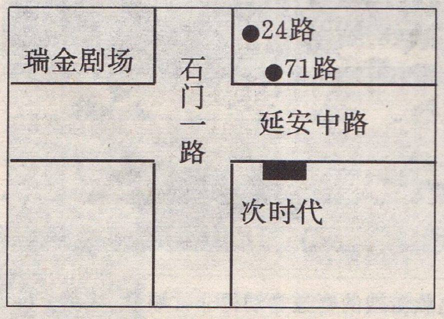
**地址：长春市重庆路34号**
**邮编：130041　联系人：贾云峰**
**电话：(0431)8916875(白天)**
**8912606(晚上)**

# 次时代游戏机商店

## 上海

### 首家批发兼另售高档家用游戏机国营商店

| **主营产品:** | **周边设备** |
|---|---|
| 世嘉 SATURN | 土星解码器、记忆块、方向盘、手柄、摇杆 |
| 索尼 P.S | 索尼记忆块、手柄、摇杆、记忆块 |
| 松下 3DO | 3DO 解码器、记忆块、光线枪、摇杆、手柄 |
| 机王 NEO.GEO | 专用大摇杆、制转器、专用(N—P) |
| VB 32 位手掌机 | 各机种的优秀软件应有尽有 |
| 美版超任 | 超任节目光碟、双线火牛、手柄原装/组装 |
| 博士 7 代 32M/16M | 扩充块、制转器、S 端子线、连发手柄 |
| 博士 7 代专用 CD—ROM | 四分插、六分插、专用 CD—ROM 电源等 |
| 博士 6 代 | |
| 博士 6 代专用 CD—ROM | |
| UFO 加强版 | |
| GAME.GEAR(手掌机) | 电源、充电器、放大镜、天线(可接受电视节目) |
| GAME.BOY(手掌机) | 电源、放大镜 |




#全部原装游戏机;
#各机种的优秀软件、应有尽有、价格优惠;
#针对异地客户的需要,办理邮购及银行结算并保证售后服务;
#各经营商店和各地机房来购享受批发价;

**店址:**上海市延安中路 423 号 **电话:**021—3181540 **邮编:**200020

# 电玩大排档 电玩大排档 电玩大排档

## MD 篮球飞人

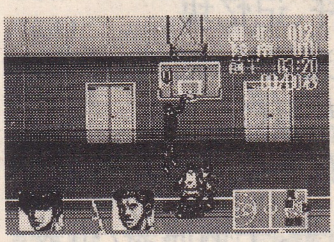
**厂商 BANDAI　类型 SPG　容量 16M**

根据井上雄彦的漫画作品的动画版改编制作的《篮球飞人》如今登上了 MD 的舞台。

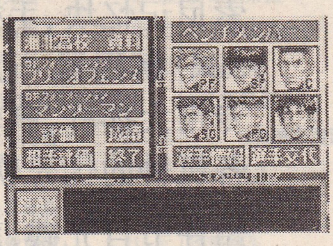
曾在初中失恋 50 次的樱木花道进入高中后，为了讨新结识的女孩晴子的欢心而加入了湘北高中的篮球队。虽然樱木的身体条件很好，但由于对篮球一无所知和天真烂漫的性格，闹出许多令人啼笑皆非的笑话。但由于队长赤木猩猩(?)和负责人彩子的严格训练，以及晴子的注视和对终身对手流川枫的忌妒等原因，樱木进步很快。在对去年全县第四名的陵南高校队的一场友谊比赛中，他终于被教练安西先生当作秘密武器而参赛。



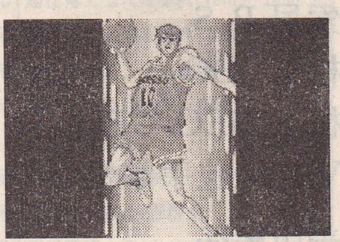

樱木能同队友配合好，打赢由鱼住、仙道等所组成的陵南队吗？玩友们，上吧，去打败陵南队！



▲进攻或防守时就会变成纵版画面



▲在比赛前，制定好战术可以轻松一些



# 樱木花道——，SLAM DUNK！

## MD 街头赛车手

**厂商 VIVID IMAGE 类型 RAC 容量 8M**

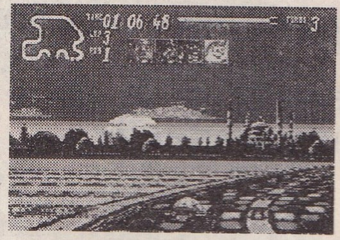
喜爱赛车游戏的朋友请注意，《STREET RACER》是一款很特别的赛车游戏哟。

首先，它的玩法多种多样。不但有八位能力各异的街头车手可供选择，而且一共有三种玩法，其中包括 RACE(公路赛)、RUMBLE(转盘赛)、SOCCER(足球赛)。

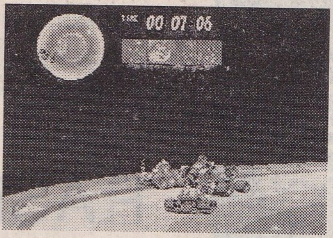
公路赛很正统，就是看谁跑得快；而在杯赛中，名次高即可拿到更多的分；在转盘赛中，八位车手都在一个环形的跑道内，只有将对手从跑道的缺口处挤下跑道，才能获胜，这时控制速度就很重要；足球赛很奇怪，开着汽车也能踢球吗？不过，既然有自行车足球，汽车足球也不算新鲜吧。这里，并不是分成两队比赛，而是只有一个门，谁射进的球多，谁就获胜。在以上三种比赛中，开车的同时可以攻击对手，还会有许多障碍和宝物，趣味性可不小哩。



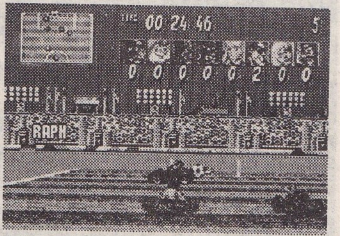

另外，这款游戏的赛道卷动得非常顺滑。这对于没有回旋放缩功能的 MD 来说不容易做到，足见美国游戏公司对图形处理的先进技术及 MD 主机的运算速度快的优势。



▲转弯处可看出赛道处理得很顺滑。



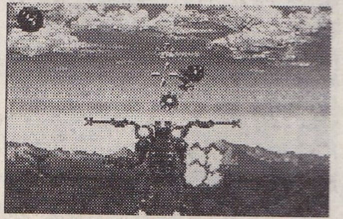
▲我要将你们挤成肉饼。



▲每位选手都只是代表自己的足球赛。

## MD EXO 行动组

厂商 PLAYMATES 类型 ACT 容量 8M



▲躲闪空中飞来的炸弹，需要一定的技术。

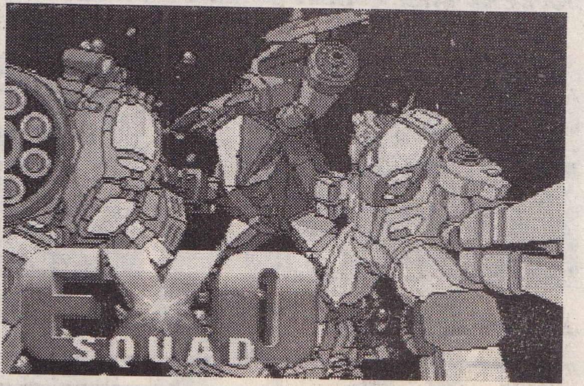
没人会相信，在不久的将来，人类会毁在自己所创造的文明里。人类在与新人类所打的一场长达两年的战争中，几乎被毁灭，而我们的故事就从这里开始了……

2118 年，地球……

人类的技术进步，创造了一种具有高度智慧的类人物体，它们被称作“新人类”，但不幸的是，它们却反过来奴役和压迫人类。

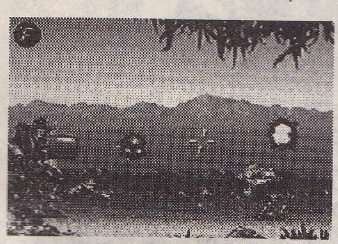
通过不断地斗争，人类取得了胜利，和平又恢复了。而目前正在维护人类和平的部队就是 EXO 解放组织。

一天，时管局局长找来 Marsh 上尉，并告诉他，有一伙 人利用时间机器回到了70多年前，目的还不明确，总之将对人类构成威胁。而你们的任务就是找到他们，并阻止他们。

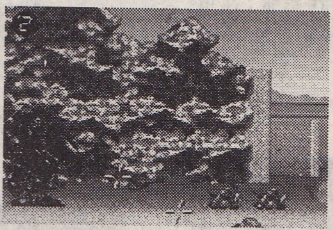



于是，为了不让新人类复活，MARSH、BROWSKI、TORRES 三位时警回到了距今 73 年的 2045 年。我们的主角——三位驾驶着战斗机器人的英雄开始行动了。

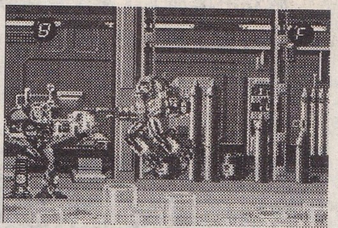
本款游戏基本分为纵向 3D 射击、横向射击和双人对战三部分。虽都是驾驶机器人，但感觉差别很大。而机器人的动作协调、流畅，更使这款游戏引人入胜了！



▲在横向前进中，操作方法需要适应一段时间。



▲按一下 A 键，当机器人变蓝时，就是防护状态。



▲在双人对战中要看准时机，给对手致命一击。

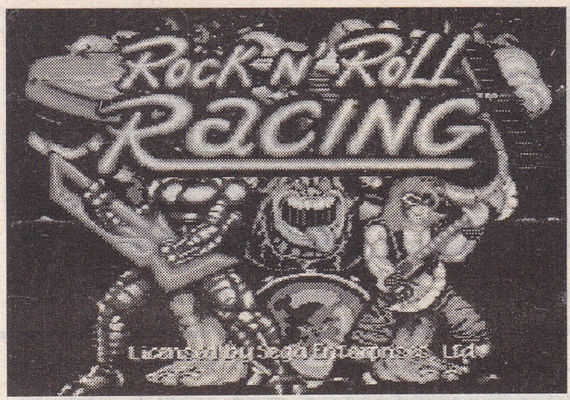
## MD 摇滚赛车

厂商 INTER PLAY 类型 RAC 容量 8M

大家一定都见过电视里那种，在小型卡车上装上大功率引擎和四个巨大轮胎的巨轮车越野比赛吧，这款与 SFC 版相同的《ROCK AND ROLL RACING》就可以让你感觉一下驾驶这种车的乐趣。

所不同的是，这里不是全部由地球人来驾驶，而是由六位不同星球的摇滚明星来驾驶赛车（不知什么时候，外星被地球的文化侵略了）。

在不同星球的赛道上比赛，驾车的技术主要体现在弯道时，只有掌握了弯道技术才能取胜。当然，还可以利



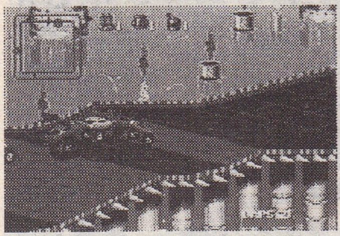

用车载武器射击对手。不过，弹药有限要节约使用。尽量在每局比赛中获得好成绩而得到更多奖金，以便购买更好的赛车及装备。

嗯，看这六位摇滚天王（外星人嘛，自然是天上的）究竟孰优孰劣。可是，他们为什么不比唱歌玩琴呢……

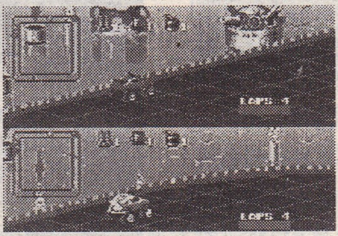
RASH！

RASH！！

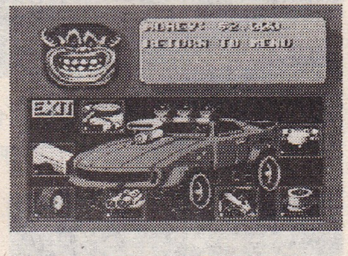
RASH！！！



▲在环形跑道内尽情驰骋。



▲双人同时游戏时，是上下分屏的。



▲购买好的装备，有利于比赛。

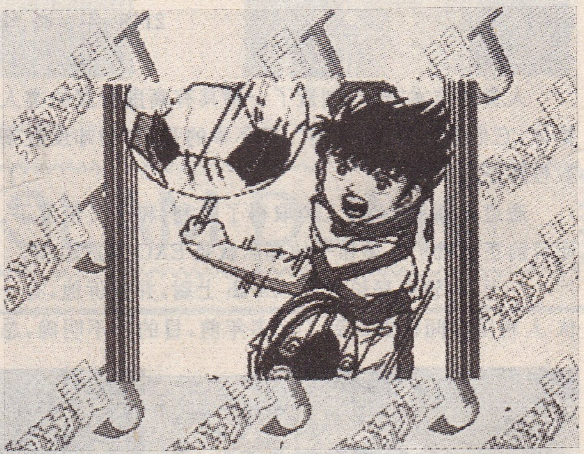
| SFC | 《天使之翼 J》 |
|---|---|
| | 类型 SPG　厂商 BANDAI　容量：未定 |

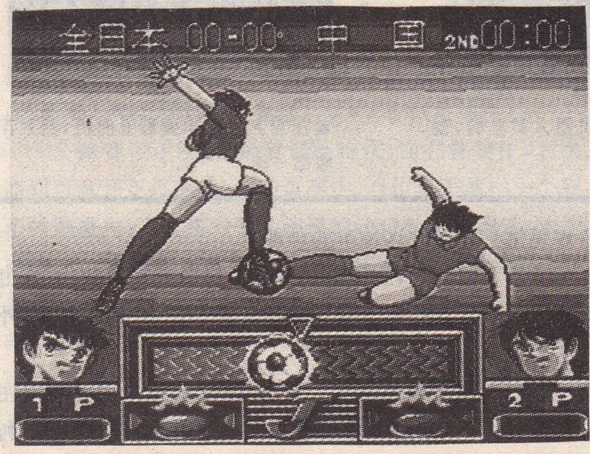
大空翼回来了！已渐渐成人的他又一次英姿飒爽地出现在世界新闻杯亚洲地区预选赛上了。

游戏采用 3D 画面卷轴系统，特写画面极具迫力，小次郎依然是翼的劲敌，他的猛虎射球更加凶猛，会悟出新的必杀技吗？如果有的话大空翼的“飞隼射球”是否会变异成更加夸张的绝技呢？

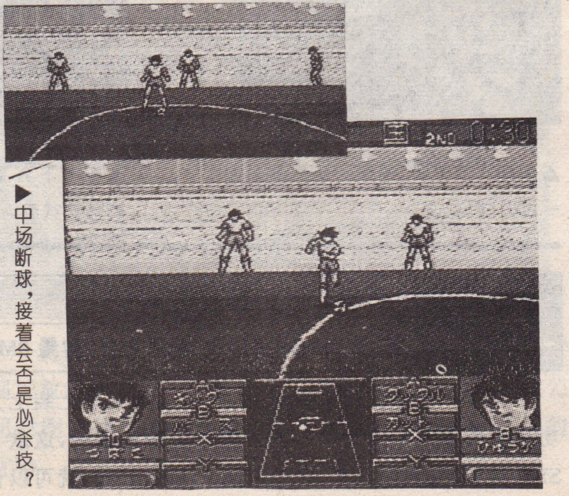
游戏中增加了 1 对 1 争球时的连打得胜系统，胜负有时会决定于连打的速度哟，（记得 WWF 吗？）快训练手指吧！

OK，GO，GOAL！！！

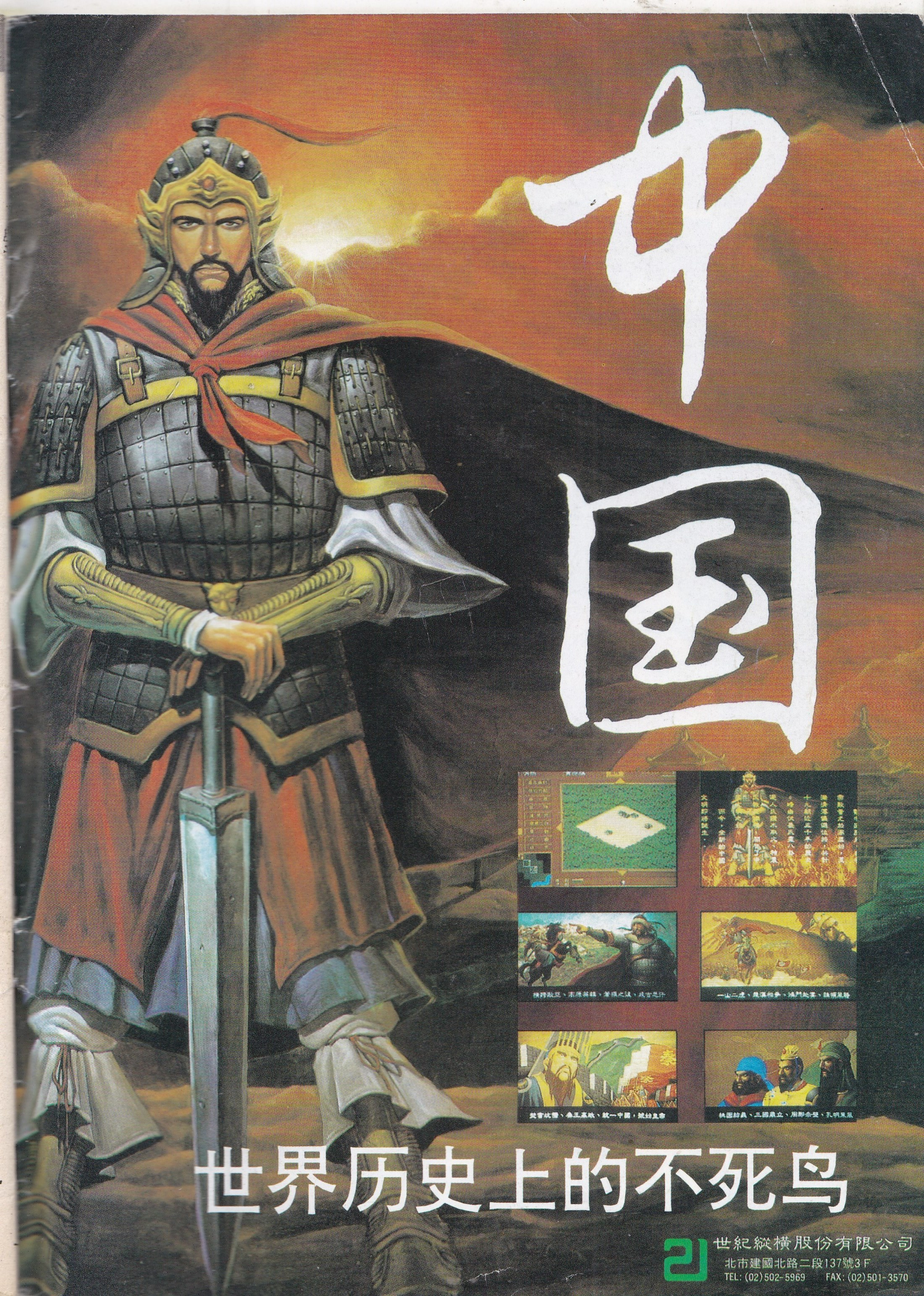





◀双雄争霸！



◀中场断球，接着会否是必杀技？



中国
世界历史上的不死鸟
世紀縱橫股份有限公司
北市建國北路二段137號3 F
TEL: (02)502-5969 FAX: (02)501-3570



ISSN 1006-5032

9 771006 503000 11

邮发代号/82—648 统一刊号/CN11—3505/TP 订价/4.50元